

#5'1998
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
стр. 7–20
Вселенная по имени VANGERS



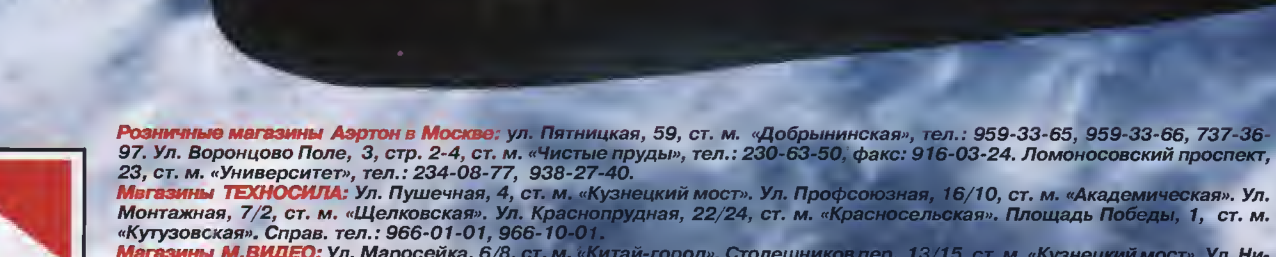
Мультимедийные компьютеры на базе Intel Pentium® II Processor 233...333MHz

Космонавтика в начале следующего тысячелетия. Дальнейшее совершенствование космических челночных систем. Крупногабаритные постоянно действующие орбитальные станции. Околоземные заводы по производству материалов. Новое поколение систем космических коммуникаций.

Компьютеры в начале следующего тысячелетия.

Широкое распространение и использование в науке, бизнесе и домашних условиях компьютеров на базе процессоров Intel Pentium® II. Виртуальные офисы и магазины, групповая работа в системах видеоконференций, глобальные хранилища информации. Новые технологии представления данных. Internet в каждом доме.

Компания R.&K. представляет компьютеры 2000-го года — системы Wiener 2 на базе процессоров Intel Pentium® II.






Буран
СССР
Москва: (095) 232-64-00, факс: 232-02-29. Квзань (8432): 35-84-73. Новосибирск: (3832) 49-50-38.
Абакан (390-22): ул. Кирова, 100, тел.: 4-46-91. Астрахань (851-2): ул. Бакинская, 128, офис 506, тел.: 24-77-07. Брянск (0832): ул. Красноармейская, 60, офис 207, тел.: 740-777. Владивосток (4232): ул. Светланская, 89, каб. 4, тел.: 22-06-31. Ереван (8852): ул. Абовяна, 8, тел.: 561-482. Иваноао (0932): ул. Парижской Коммуны, 16, тел.: 30-68-84. Ижевск (3412): ул. Школьнвя, 38-99, тел.: 22-98-53. Казань (8432): ул. Щапоаа, 26, тел.: 36-1904. Калининград (0112): Советский проспект, 12, к. 404, тел.: 27-34-60. Киров (8332): ул. Герценв, 25, тел.: 67-51-10. Красноярск (3912): ул. Урицкого, 61, офис 3/19, тел.: 27-9264. Липецк (0742): пл. Победы, д. 8. тел.: 77-57 35. Мурманск (815-2): ул. …киповича, 41, ул. Полярные зори, 18, ул. Свердлова, 8, тел.: 54-39-28, 54-39-29. Нижний Новгород (8312): ул. Ванеева, …4, тел.: 37-65-03. Новосибирск (3832): Красный проспект, 35, тел.: 18-14-34. Норильск (3919): ул. Соaетская, 16, тел.: …4-05-43. Омск (3812): ул. Индустриальная, 4, тел.: 539-539. Орск (35372): пр-т Ленина, 75, тел.: 2-07-01, 2-64-20. Ростов-на-Дону (8632): ул. 1-й Конной Армии, 15А, тел.: 52-78-76, 52-86-92. Самара (8462): ул. Некрасовская, 62, тел.: 33-44-68. Ставрополь (8652): ул. Ленина, 468, тел.: 76-15-23. Сызрань (84643): ул. Советская, 47, тел.: 3-27-83. Улан-Удэ (301-22): ул. Свердлова, 22, тел.: 1-44-58. Челябинск (3512): ул. Воровского, 36, тел.: 60-85-39. Череповец (8202): ул. Верещагина, 47-12, тел.: 259-455. Южно-Сахалинск (42422): Коммунистический пр-т, 39б, тел.: 3 39 78. Якутск (4112): пр-т Ленина, 39, тел.: 44-68-00. Ярославль (0852): ул. Свободы, 87-А, офис 416, тел.: 21-88-24.
MMX™
intel inside
pentium® II PROCESSOR
WIENER – зарегистрированный товарный знак компании Р. и К. Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, MMX является товарным знаком Intel Corporation.

Commandos: Behind the Enemy Lines

26

...Ворота базы охраняются лишь одним часовым. Сквозь листву деревьев двор нефтехранилища хорошо просматривается: несколько слоняющихся охранников, в беспорядке поставленные машины, сваленные грудой бочки и Цистерна. Стрелять нельзя — в казарме наверняка есть люди, они выбегут на шум. Доктор избегал смотреть Саперу в глаза. Доктор был всего лишь доктором, который умел убивать, а Сапер тащил на себе три килограмма тротила с будильником и должен был доставить этот груз поближе к Цистерне...



Forsaken

68

Уж больно вкусная игра получилась. Может быть, люди, утверждающие, что Forsaken — просто хороший ремейк Descent, и правы, да что в этом плохого? Хороший 3D-шутер — всегда ремейк чего-нибудь, тут уж ничего не попишешь. В конце концов все игры произошли от тетриса, "Диггера" и той чумы, где надо было стрелять по падающей сверху дряни...



Might & Magic VI

110

Игра хороша. Might and Magic VI, к счастью, осталась чистейшей ролевой игрой, практически не поддавшись веяниям моды. Это имлонирует. Сюжет легко раскручивается, недостатка монстров не ощущается, и всегда найдется кто-нибудь, не уступающий по военной мощи вашей четверке.



Колеса, или "Вангеры", о которых так долго, наконец

...С тех пор как я втянулся, прошло совсем немного времени. Подсел на героин! Возить его оказалось делом прибыльным, хоть и несколько неспокойным. Но ничего, у курьера должны быть крепкие нервы. Одна неприятность — все как будто чувствуют, что находится в грузовом отсеке моего мехоса. Пробовал переправлять по воздуху — засекают и там. Только бы выиграть Ядерную войну, получить ключ и нырнуть в Коридор...

7



СОВЕТЫ И СОЛЮШЕНЫ

Война по имени Gore

Ведущий разработчик компании 4D Rulers Software о своем первом официальном проекте

Сегодня в гостях у ведущего рубрики "В ожидании игры" **Джозл ХЕНИНК**, автор и лидер довольно амбициозного и любопытного, на наш взгляд, проекта *Gore*.

Что за странное имя у этой совсем молодой программистской компании — 4D Rulers Software? Что оно означает, вернее, что они хотели им сказать?..



60

Привет, Россия! или На расстоянии щелчка кнопки

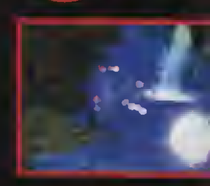
Брайан Пеллетьер, ведущий художник компании Raven, о новом "Еретике"

Даже Джон Ромеро (папа deathmatch'а, как обозвал его популярный новостной вебсайт Telefragged) выразил свое недоумение по поводу недавнего решения Raven продолжить список своих игр *Heretic'ом II*. Нам так и не удалось удержаться от соблазна разузнать все подробности у "самих"...

И вот он — результат этой слабости. Наш информационный голод утоляет **Брайан ПЕЛЛЕТЬЕР**, ведущий художник Raven Software.



62



Упоминаемые в номере игры

GAME.EXE №5 1998

Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@online.ru

Михаил Новиков
новости
mnovikov@computerra.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты, логика
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Х.Мотолог
action
khmotolog@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский,пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
Издательский дом "Компьютерра"

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 43500 экз.

Реклама в номере

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры


Бартоломео Эстебан Мурильо **Две женщины у окна**

Глобальная космическая 21 века

...Давным-давно (как быстро бежит время!) были MOO1, WC. Их я знаю. Малость изучил. И все время по ним, родимым, моя душа тосковала, кошки под дверью моего разума скреблись. Но, как зто ни печально, доступа к хорошей технике, да и к любой технике вообще, не было. И вот однажды, прекрасным весенним днем беру я в руки (как всегда случайно) ваш журнал и читаю: Pax Imperia... культовая стратегия... дерево технологий... три сотни планет... Повезло — слюной не захлебнулся, но маленький инфарктик заработал. Уже в январе зтого года сподобился — достал заветную коробочку с крышечкой, да и с зтим... как его... диском компактным... Круто! Мультики — зто что-то! Истребители разные летают, рожи нелонятные, города разрушенные, музон монолитный... Нравится! Поиграл... Хорошо поиграл... Мыло было (пардон за каламбур), веревка тоже. Вот только крюка подходящего не нашлось... Обидно! Древняя чукотская мудрость гласит: не пинай дохлого мамонта. Очень верно замечено. Но все же... Я, правда, рецензии всякого рода писать не мастак, но очень надеюсь, что вы примите мое мнение к сведению.

О хорошем

Графика — круто! Планет море — круто! Губернаторы, советники — неплохо. Дизайн корабликов — круто! Всякие разные орбитальные прибамбасы — здорово! Раса по выбору + творчество на ниве генной инженерии — забавно! Дела шпионские — класс, елы-палы! Микро- и макроменеджмент — удобно. Что еще? Все-е-е!

О плохом

Боевой "движок"

Что может быть печальнее на свете, чем повесть о Ромео и Джульетте? "Движок"! Разве нельзя было сделать его по-человечески? Перед началом боя всем кораблям отдаются приказы: ты лети туда, будешь козлом отпущения; ты стой тут — мочи всех подряд; а ты тихо, тихо, бочком да по стеночке, через поле минное, да корабли вражеские, и мочи колонию, пока тупой AI по одному-двум твоим из всего хозяйства лупит. И уже потом, с чистой совестью, можно жать на кнопку AUTO. А так... Нервотрепка сплошная, да и в тактике шибко не разгуляешься — пара тройка бэтлшипов + куча авианосцев, и хана котенку, пусть он хоть тигр уссурийский...

Дипломатия

Заправка-дозаправка, мирно переходящая в торговые отношения на благодатной почве бескрайнего космоса... Тьфу! Хотя шпионаж не плох, ох как не плох!

Древо технологий

И ежу понятно, что подобные игры намертво связаны с технологиями, сиречь с тем, что можно построить, чем можно нашпиговать свои корабли, а потом пойти и набить морду лозорным интервентам, покушающимся на здоровье моих веснушчатых (хвостатых, яйцеголовых, жабообразных и т.п.) плантаторов! А что мы имеем? Малость разнообразия в виде истребителей минных полей и всякого рода фиговин, болтающихся на орбите. Все! Опять двигатели на 2-8 прыжков, ракеты средней и малой дальности, лазеры, фазары, бластеры протонные, BFG 9000... Программа СОИ какая-то, а не глобальная космическая стратегия. Роман Герберта Уэллса "Война миров"! Да и на тот не тянет — у марсиан хоть десантные корабли были...

Вообще, когда игру делали, кто-нибудь думал, как люди воевать будут? Или шпионаж в сей гейме — вещь самая крутая? Тогда и назвали бы соответственно — "Галактические диверсанты" или что-то в этом роде. Меня лично ломает покупать что-либо за деньги. А здесь, кроме как поднятием крестьянского восстания Степана Разина или тотальным геноцидом местного населения с попутным уничтожением всех материальных ценностей, планетку не взять, хоть тресни. Где корабли невидимки? где психотропное и биологическое оружие? где компьютерные прибамбасы, позволяющие брать под контроль вражеские корабли во время боя? Нету! Представьте. Выбираю одинокий корабль навороченной техногенной расы, выпускаю десантные шлюлки со штурмперами, беру его тепленьким, затем его изучают мои родимые технари. Вот тебе и несколько новых технологий бесплатно. Круто? Круто! А где мне зти десантные шлюпки взять? Где? Нарисовать, что ли? Правильно! Технологий таких и в помине нету, поэтому смиренно затыкаюсь... Да и другого много чего можно придумать...

Дальше

Я не лонял, что, у всех рас котелок по одному шаблону сделан? А иначе как можно объяснить полное совпадение форм, видов, оформления всех технологических нововведений? Дурдом да и только. Предположим, люди и какие-нибудь черви разработали лазерные пушки. Так они даже выглядят одинаково, хотя существует теория, что каждый разум во вселенной уникален и от другого хоть чем-то, но отличается. Вполне возможно, что у каких-нибудь осьминогов с Альфа Центавры голова до минных полей никогда не допетрит. А они ее все равно имеют. Так как все токмо по шаблону сделано. Фантазии никакой! Какую-то новую тактику боя или покорения гадов разных придумать невозможно — в средствах ограничены, знаете ли...

Впрочем, даже и не в технологиях дело. Дело в людях, которые зту игру писали. То ли поленились, то ли у них просто фантазии не хватило... Жалко... Уже давно в космических стратегиях ничего хорошего не было. Игрушка, в принципе, неплохая, молодость с ней вспоминаешь. Только вот старовата для нынешнего времени. Да и AI малость слабоват...

Вы поймите, я здесь распрягаюсь не потому, что плохо, а потому что мало! А лучше Pax Imperia сделать могут, уверен. И не ОНИ, а мы. У вас ведь есть огромные возможности — журнал ваш уйма народу читает. Так вот и устройте через EXE конкурс на лучший сценарий, идею, проект КУЛЬТОВОЙ КОСМИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ 21 ВЕКА. И уже по результатам конкурса, собрав воедино все идеи, предложите одной из наших фирм зту самую стратегию сделать. Да пригласите для сотрудничества тех, кто самые классные идеи прислал... Уверен — народу откликнется куча (я сам буду в первых рядах). Да и популярности вашему журналу добавит. Честно, честно...

Дмитрий Князев (Ижевск, balda@udmnet.ru).

Олег Хажинский *(olegexe@online.ru):*

К вопросу о ненасытности игроманской души. Доска объявлений на самом популярном фанатском сайте, посвященном Master of Orion 2, после выхода игры плавно преобразовалась в сайт по созданию альтернативного MOO3. Была создана инициативная группа, желающие регистрировали свои идеи, спорили до хрипоты и вообще увлекательно проводили время. Не ведаю, чем закончилась зта история...

Нам, игрокам, кажется, что мы знаем, как надо делать игры. Когда игроки становятся разработчиками и от слов переходят к делу, вдруг обнаруживается, что все гораздо сложнее, чем представлялось "с той стороны" баррикад. То есть такие понятия, как "рынок", "играбельность", "AI", "деньги", "время" и так далее. Программисты говорят одно, издатели — другое, журналисты — третье. Юношеский задор в глазах, увы, меркнет, и в борьбе между фантазией и здравым смыслом побеждает последний.

Вот интересный момент. MOO2, несомненно, роскошная игра. Но в нее уже никто не играет. А в первый MOO играли вплоть до выхода второго, люди продолжали откапывать в игре все новые и новые ходы. А ведь вторая часть была ГОРАЗДО сложнее первой. То же самое с несчастной Pax Imperia 2. Оригинальная игра на "Макинтоше" побила все рекорды, ее "улучшенная и расширенная" версия с грохотом провалилась. Сыровато...

Так, может быть, дело вовсе не в "масштабности"? А в чем? Это очень интересный вопрос, над которым стоит подумать всем вместе. Возможно, мы действительно попробуем организовать нечто вроде конкурса проектов КУЛЬТОВОЙ КОСМИЧЕСКОЙ 21-го. Тема мне нравится. Только чтобы все это игроманское бурление не прошло зря, надо найти людей среди издателей, которым интересны такие идеи.

Я долго терпел...

Здравствуйте, уважаемая редакция Game.EXE!

Прочитал 3-й номер .EXE за этот год и понял: так жить дальше нельзя! Скоро ко мне приедут люди в белых халатах и улекут сами знаете куда лет эдак на десять. А все из-за тов. Мотолога. Ознакомился я с его рецензией на Last Bronx, и вот после зтого мое душевное здоровье и начало понемногу сходить на нет. Ладно, теперь обо всем по порядку.

Я стерпел совершенно необоснованные наезды на новый Tomb Raider (типа "80% старых текстур"). Стерпел и еще пару-тройку таких же заявлений о других игрушках. До сих пор терплю высказывания вроде "ненавистный жанр" (опять про Ларку). Но вот на Last Bronx'е мое терпение кончилось! Я АБСОЛЮТНО не согласен ни с одним из рейтингов этой игрушки в .EXE и, принимая во внимание то, что вам, в общем-то, это по барабану, все же прошу послушать мои доводы в защиту Bronx'а.

Во-первых, совершенно очевидно что Х.М. в игру либо не играл вообще, либо понажимал на кнопки минут пять — и все, надоело. Аргументы? Чего только стоит заявление, что уровень сложности изменяет скорость игры (Easy — парим в воздухе, Hardest — носимся, как угорелые). ЧУШЬ! Полнейшая! Поверьте мне, я в нее играю уже месяц-полтора, каждый день часика по три. Эта утверждение — самое абсурдное, что я слышал за последние десять жизней.

Во-вторых. Чем это, интересно, г-ну Мотологу не угодил режим Training? Между прочим Last Bronx — ПЕРВЫЙ файтинг, где действительно имеется возможность склеивать несколько комб/ударов в одну, причем все это, так сказать, официально. И режим тренировки не демонстрирует комбы, а дает лишь несколько примеров этой самой "склейки" — поверьте, в игре их намного больше.

По этой же причине отметается всякое сравнение с Tekken или Soul Edge. Они и рядом не стояли по игровым возможностям. Клон — он и в Японии клон, а то, что Tekken и другие изделия от Namco, являются клонами Virtua Fighter, никто, надеюсь, спорить не будет. Virtua Fighter, кстати, сделала все та же SEGA, и, являясь большим его (Fighter'а) фанатом, я заявляю: Last Bronx просто ЛУЧШЕ. А про Tekken и Soul Edge можно сказать одно: очень неплохие драки, но с SEGA'вскими не сравнить. Конечно, владельцы PlayStation скажут вам совершенно обратное, но у меня-то нет ни Saturn, ни PlayStation — во все файтинги я играл на игровых автоматах задолго до того, как они вышли (или не вышли) на PC, поэтому совершенно объективен.

И чем же "страшна PC-мода", коли от Arcade ничем кроме финальных вставок на "движке", мультиков и разных боссов не отличается? Непонятно.

Непонятно также, за что Мотолог поставил звуку 30%. Отличный звук! Японская речь не понравилась? Ах да, "ненавистные японские мультики и комиксы"! Тогда давайте сразу любой игре из Страны восходящего солнца снимать по 30%! Так проще будет — и рецензию писать не придется.

Опять же 10% за сюжет. ПОЧЕМУ?! Кто-нибудь видел файтинг с умным сюжетом? Да если сюжет каждой аркады или action сравнивать с квестом или RPG, то он в минус уйдет! Сюжет как сюжет, ничего необычного, маразматичен в меру, впадать в истерику не заставляет.

И, наконец, графика. Посмотрим правде в глаза — она же ВЕЛИКОЛЕПНА! И если Мотолог не уловил разницы между 256-ю цветами и Hi-Color, то это только его про-

...Продолжаем выяснение любимых женских образов наших сотрудников в мировой художественной классике. На этот раз "любовные пары" такие: Александр Вершинин — "Две женщины у окна" (Мурильо), Олег Хажинский — "Женщина с жемчужиной" (Коро), Андрей Ламтюгов — "Читающая девушка" (Фрагонар). До ЗАГСа еще не дошло, но...

блемы, а не читателей (извиняюсь, ежели нагрубил слегка). Модели бойцов — просто супер. Про Motion Capture от SEGA (своя студия!) можно вообще не говорить. И за все это — 66%?! Да, 3D-акселераторы не поддерживаются — и это минус. Но — НЕБОЛЬШОЙ. Я и сам обламываюсь, но ТАК снижать рейтинг за отсутствие поддержи 3Dfx — это просто непрофессионально.

Но самое обидное получается, если вспомнить описание игры Battle Arena Toshinden 2 (давным-давно). Она получила, если не подводит память, процентов здак 80%. А Last Bronx — 61%! Ужас! Да как же так получилось?! Друзья мои, у вас там что, вообще нет людей, разбирающихся в файтингах? Да в Tosinden 2 — ни motion capture, ни нормальных комб, никакой сбалансированности бойцов, никакой тактики и смысла в игровом процессе! Как следствие — играбельность на нуле. Вы-то рассматривали ее для PlayStation, но на PC имеется ее конверсия, ничем от оригинала не отличающаяся. Такая же пустышка. Зато с поддержкой Direct3D. Сколько бы вы ей поставили, уважаемый Мотолог? Кстати, игра Time Warriors получила в .EXE тоже около 80% (если не ошибаюсь) — но ведь это тот же Toshinden 2! Боже, да они обе не идут ни в какое сравнение с Last Bronx!

Ладно, разошелся я, однако. Но ведь за правое же дело!..

Михаил Судаков (Санкт-Петербург).

Еще выше!

Здравствуй, любимый журнал!
Ваш рейтинг действительно высок в моих глазах — ИНТЕРЕСНОСТЬ (и все остальное) на уровне 90%. Хотелось бы предложить вам одно, нет, два действа, которые подняли бы этот рейтинг на недосягаемую высоту:

1. Ваша идея по поводу CD-ROM'а была просто классной, жаль, что вы ее до сих пор не реализовали.
2. Нужно организовать ftp:// или http:// архив, с которого можно было бы брать демо-версии и скриншоты. А еще лучше, если б вы открыли наконец сайт в Интернете.

С уважением,

Валерий Никитин (nikvdnx@dialup.ptt.ru, UIN: 9268426).

Игорь Исупов *(garry1@online.ru): Похоже, что волна, поднятая нами в последнем прошлогоднем номере, где публиковалась анкета (см. где-то ниже ее результаты), захлестнула нас самих: подобных писем — с просьбами-требованиями-намеками завести компакт-диск — приходит очень много. Что ж, несмотря на то что мы лишь зондировали общественное мнение (ничего не обещая!), пришло время ответа. Отвечаю: прилагаем все усилия, чтобы диск все-таки увидел свет. Когда? Пока не знаю, но будем стараться. И насчет Интернета: сайт зарегистрирован, его имя www.game-exe.ru. Думаю, что уже в июне он заработает. Будет ли там архив "демок". Там будет все. Заходите!*

Что оптимально для геймера?

Здравствуйте, Game.EXE.
У меня несколько вопросов к г-ну Радовскому:

Во-первых, какой вариант наиболее оптимален для геймера: Voodoo 2 (AGP) с PCI-видеокартой или Voodoo 2 (PCI) с AGP-видеокартой (сейчас и в будущем).

Во-вторых, если "мама" поддерживает 100 МГц на системной шине, а CPU — Intel 200MMX, могу ли я выставить 100 МГц на шине и множитель 2С? Насколько это реально (потянет ли cashe в CPU и как поведет себя встроенный множитель)? Какой прирост производительности даст С?

Заранее спасибо, с уважением

Михаил (misha@mail.radiant.ru).

P.S. Давите зарвавшихся ламеров с антикварными машинами!

Николай Радовский *(nradov@computerra.ru): Отвечаю по порядку.*

1. У ускорителей Voodoo 2 на шине AGP есть один очень серьезный недостаток: невозможность работы в SLI и, как следствие, в разрешениях, превышающих 800x600. Поэтому, по моим данным, подавляющее большинство производителей акселераторов на этом чипсете не планирует выпуск версий с AGP. На данный момент мне известен только один ускоритель Voodoo 2 с AGP — Obsidian2 S-12 AGP производства компании Quantum 3D. Сомневаюсь, что он появится в широкой продаже.

2. Насколько мне известно, процессоры Pentium еще не удавалось заставить работать на 100-мегагерцовой системной шине. K6 в этом отношении ведут себя лучше, хотя и с ними возникают проблемы. В этом номере мы приводим результаты тестирования 100-мегагерцовых материнских плат для Pentium II. Результаты тестирования плат 100 МГц для Pentium мы планируем опубликовать в ближайших номерах.

P.S. *Решив последовать вашему совету ("Давите..."), я было уже сел за руль любимого Lamborghini LM-002. Однако размышления о реализации алгоритма сортировки, выделяющего "ламеров с антикварными машинами", привели меня к думам о бренности всего сущего (быстрых компьютеров — в первую очередь) и бесконечности непостигнутого. Экзекуция отложена. Мы — мирные люди. Но наш Lamborghini...*

Что вы в нем нашли?!

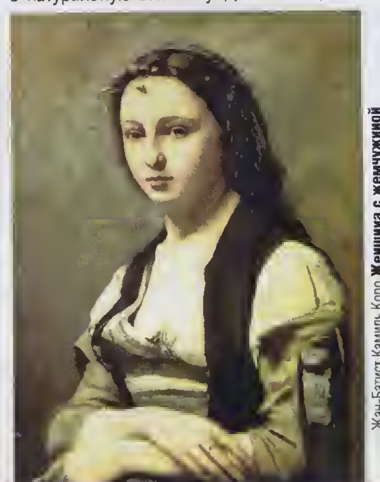
Здравствуйте!
...Хочу вспомнить ваш конкурс уровней к Quake. Помните, кому досталось последнее место? И за что? Так вот. Беда автора сего "творения" только в том, что он своровал немного больше, чем другие. Другие своровали сам Quake, редакторы к нему, прочую ерунду. А он — всего-то — украл ко всему прочему один маленький уровень. И за что ж вы его так поливали-то? Если серьезно, то вполне можно было вручить ему первый приз, упомянув, правда, как он его добился. В воспитательных целях. Может, тогда хоть остальным стало бы стыдно — ведь они не многим лучше.

(Нет, я не хочу сказать, что я слишком правильный и кроме фирменных коробок у меня ничего нет. Дело не в этом. А в том, что мне на самом деле СТЫДНО, когда я покупаю очередной "компакт" на Горбушке. Да, насколько позволяют средства, я стараюсь придерживаться закона. Слишком долго я работал программистом игр, и знаю, что такое невыплата зарплаты и работа по ночам. Правда, теперь я программирую факсы...)

Ладно, черт с ними, с пиратами. Пошли дальше. Вышел "Старкрафт"...

Я не видел ни одной равнодушной рецензии на эту игру. Нигде. Ребята, что вы в нем нашли? Графика на уровне 95 года, сюжет УБОГИЙ (малобюджетное фантастическое кино), не менее убогий баланс... Точнее, не сам баланс, а методы его достижения. Поиграв немного, я, к примеру, пришел к выводу, что никогда не стал бы строить ракетные башни, не будь они детекторами. Почему именно ракетные башни выполняют роль детекторов? А не обычный для остальных игр радар? Да потому что Blizzard хотел, чтобы все сооружения в игре были НУЖНЫМИ, и на не слишком нужные просто навесил дополнительные функции. Понимание этого рождает непреодолимую скуку. "Старкрафт" лучше остальных игр только тем, что его сделали в легендарной компании Blizzard. Впрочем, это только мое мнение. И я не стал бы затевать этот разговор, если б не заметил в одном российском игровом журнале (не пугайтесь, не в вашем) такого рейтингового расклада: "Старкрафт" — почти 9,5, Dark Omen — 7,5 (!). Задело за живое.

Да, пользуясь случаем, хочу поблагодарить Олега Хажинского — за уже забытый многими декабрьский номер и статью про Final Liberation. Дело в том, что чуть раньше я уже видел игру и ничего в ней не нашел. Статья Олега побудила меня дать ей второй шанс. Дал. В итоге два раза уже прошел и сейчас прохожу в третий — жутко классная вещь! Правда, столкнулся с двумя непонятными моментами. Мне так и не удалось купить некоторые юниты, упомянутые в Codex (например Hydra AA — ну очень было надо!). Это баг? И еще. Меня поразил контраст в видеовставках. Сначала они производят жутковатое впечатление — слишком уж убогое качество. Но потом, отделив качество изображения от его сути, я увидел, что съемки были ОЧЕНЬ ДОРОГИМИ. Например ролик, где к армии игрока присоединяется подразделение тяжелых танков. Такое, как мне кажется, можно сделать, только соорудив настоящие модели танков в натуральную величину. Да и вообще — спецэффекты классные. Ну и где здесь логика? И где моя крыша?



Жан-Батист Камиль Коро **Женщина с жемчужиной**

Илья Креер (Москва).

Олег Хажинский:
Начнем с конца. Нет логики. И не будет — не завезли моделей 98-го года. Когда я смотрел ролики из Final Liberation, казалось, что кто-то VHS-камерой снимал в кинозале фильм про орков. Лучше бы выделенные на интро деньги отдали программистам из Holistic — возможно, графика в игре не пугала бы случайных прохожих. Илья хочет поблагодарить меня за статью, а я хочу поблагодарить его за то, что он все-таки обратил внимание на игру. Это по-настоящему приятно — можно сделать рецензию, состоящую из одной критики. Можно разнести игру в пух и прах и потом в течение года вести ожесточенную борьбу с задетыми за живое фанатами. Но иногда хочется переступить через некоторые недостатки и написать про игру с позиций увлеченного человека, который вовсе не хочет замечать никаких недостатков. Багов в Final Liberation — как грязи, и если ты, Илья, еще играешь, зайди к SSI на сайт и скачай последний патч, он правит десятка два различных ошибок. Это, увы, фирменный стиль от Holistic — делать красивыеизнутриувлекательныеуродливыеглючныеигры. При этом, похоже, SSI не даст денег на продолжение, а жаль.

Касательно Старого Крафта. Я получаю два типа писем на эту тему. Тип первый — "Ты, урод, как ты посмел своими грязными лапами запятнать светлое имя божественной игры будущего?! Без уважения, читатель номер 1". Тип второй — "Ну ты, жалкое существо, что ты нашел в такой отвратительной дешевке, как StarCraft? Это же второй сорт, поделка, разве не видно? С отвращением, читатель номер 2". И так все время. Вот живу так уже месяц, хожу на почту за переводами на новый байк и думаю: мне это надо? На самом деле, для того чтобы игра попала на обложку, она не обязательно должна быть гениальной. Вовсе нет — игра должна быть в центре внимания. Провалившийся проект века, застрелившийся продюсер и дизайнер в смирительной рубашке — тема для первых полос ничуть не менее стоящая, чем тетрис #2, сработанный мальчиком из далекого таежного села Чугуево.

А свою крышу каждый должен найти сам.

Снобам от чемпиона

Я часто читаю ваш журнал. Мне он очень нравится. Потому что такого циничного снобизма я не видел нигде и никогда. Почти во всех публикациях есть дурацкие приколы вкуле с убогой иронией. И вообще, читая некоторые статьи, складывается впечатление, что автор, работая над текстом, вел с кем-то оживленный диалог, забыв в итоге выкинуть его содержание из окончательного варианта статьи.

А что за термины вы продвигаете в народ? RTS, Wargame, "левая резьба", FPS. Что это? Как раньше было! Стратегия, квест, 3D action. Может, вы еще придумаете таблицу юного геймера, где распределите по группам и

подгруппам все виды и подвиды компьютерных игр? А оценки игр? Интересность: 80, 70, 60% и т.д. Кому это интересно — вам? Почему нет объективной, нормальной оценки в баллах по десятибалльной шкале?

Но вернемся к описаниям игр. Да, именно к описаниям, а не солюшенам! Я вообще такого слова не знаю, как не знаю и слов: "патч", "скриншот" и т.п. Я русский! Ну ладно, все же к описаниям. В вашем журнале всегда найдутся одна-две несчастные игры, над которыми вы вдоволь посмеетесь и поприкалываетесь. Это несправедливо! А как же люди, которые трудились над этими проектами? Они что, полные болваны, достойные смеха и унижения? Раз игра неудачна, не пишите про нее вообще.

Далее. Подробный рассказ о прохождении квеста — милое дело, но вот когда пишут о том, что приступ бурного смеха вызывает один из садистских моментов U.F.O.s!.. Тот момент, где убивают шофера. Ха-ха-ха, как смешно! За человека, написавшего это, становится тревожно: а не переиграл ли он в DOOM или в Quake? Может, ему не рассказывать про подобные игры?

Ребята! Не обижайтесь на меня, ведь всегда принято облить кого-нибудь какой-нибудь гадостью. Пускай даже это обычные чернила. Тем более что это мое первое кретинское, простите, критически-ругательное письмо.

P.S. С вами вел беседу чемпион Нижнего Новгорода по сетевой игре в Quake. И это не голословно.

Наталия Дубровская *(dubrovsk@online.ru): Ну что тут поделаешь! Я люблю смотреть, как умирают маленькие дети! Причем любила задолго до того, как ухитрилась "переиграть в Doom и Quake". Так что нехороший юмор U.F.O.s. ("Папа, папа, ты умер?!") просто не мог не тронуть мою очерствелую душу!*

"Папа, папа, ты умер?!", "Мотто, Мотто, ты уехал?!" — ну ведь, правда, смешно! И если у кого-то хватает ума возмущаться или биться о стенку головой, услышав подобное, — это вовсе не потому, что он "слишком серьезен" или "любит детей/Мотолога", — он просто хочет, как проще. Чтобы точно знать, над чем можно смеяться, а над чем — нет. Что можно в "Думе", а что — в квесте... И чтобы всякие писатели не раздражали его субъективными процентами, а порадовали честной десятибалльной шкалой, объективной по определению. Чтобы прямо называли "скриншот" — "картинкой", а "патч" — "заплатой". Короче говоря, чтобы прекратили употреблять это отвратительное импортное слово "томат" вместо нашего родного русского "помидор" и не строили из себя не знамо что.

Кстати, с вами вела беседу бывшая чемпионка школы по стрельбе из рогатки. И это не голословно.

Диагноз

Дорогой (очень дорогой) Game.EXE!

Письмо в газету, по слухам, — это уже диагноз. Ничуть с этим не споря (а чего спорить-то?), прошу учесть, что все нижеперечисленное — обстоятельное письмо в журнал, так что диагноз можно поставить по вкусу. Также прошу учесть, что за вереницами глупых, назойливых, иногда грубых виршей скрывается лицо (личико) того самого Читателя, ради которого.

Текст местами будет хамоват — извиняйте. Зато ошибок в нем нет! То есть никаких.

Вступительная часть закончена, перейдем к повестке дня. Дополнение: при этих словах полагается за невнятной читательской мордой (личиком) разглядеть Главного спонсора, а также Конечную цель и Высший смысл бытия... журнала, конечно. А раз так, представим себе гипотетическое выступление Почетного гостя пред лицом внимающих Ему. Трибуна. Конечная цель etc., слегка обалдело и почтительно оглядев себя:

— Уважаемые господа! На повестке дня у меня три вопроса:

1. Рейтинг лучших игр года.
2. Модные железки.
3. Краткая воспитательная работа с дорогим (очень дорогим) журналом.

Итак, пункт первый, он же причина данного выступления. Кто в зале поморщился, ожидая визга "Q must die!"? Обломитесь, не будет визгов. И вообще никаких поползновений запоздало пропихнуть своих кандидатов не будет.

В другом тут дело, и мозоль отдавлена в другом месте. Да, я то самое личико, которое кропотливо заполнило нехилую анкету, алчно взирая на обещания призов (а что, кто-то не взирал?), и абсолютно проигнорировало хит-лист.

И пусть нас таких впятеро больше, чем особо старательных, но есть, есть причины помимо алчности не участвовать в т.н. народном хит-параде. (Легкое оживление в зале.)

С лица выступающего сходит глупая улыбка и бегающий взгляд жадного юзера, взамен чего проступают умные и строгие черты уважаемого читателя.

— Господа! Я призываю вас, пользуясь анкетой #1, определить приблизительный уровень материальной состоятельности ваших респондентов. Что, нет состоятельности? А то!.. Я также призываю вас внимательно, въедливо и настойчиво изучить те пункты, где говорится о готовности покупать лицензионный софт. (Шуршание в зале.) Что, нет готовности? А то!

Выступающий обводит зал грустным взглядом.

— Что же мы видим, господа? Уважаемое издание, выводя в свет упомянутый хит-лист, априори определило своих читателей как скупщиков краденого, в натуре. (Обвальная тишина в зале.)

Конечно, господа, всем хорошо известно, как простая житейская мудрость ловко и беззлобно ставит на место подобную неделикатную терминологию. (Общий вздох облегчения.) Тем не менее (взгляд выступающего делается стальным) напомню, господа. Журнал ваш, нежно любимый, имеет национальный, я бы сказал, государственный масштаб. Такие уж вы талантливые. (Сдержанные аплодисменты.)

Слово "ответственность", скучное и неприятное, временами забывается любимым журналом. Но вправе ли я, читатель с нежной, тонкой и хрупкой душой, ожидая свою зарплату за июль'97 в марте'98, так вот, вправе ли я выставлять оценки лицензионному софту общей стоимостью... Извините, калькулятора нет.

Нет, господа. Нет у меня такого права. Может быть, потом когда-нибудь. Если доживем. (Всхлипы в зале.) А из тех, для кого приобрести все игры даже по одной номинации, — не проблема, хит-парад составить можно, но не народный!

Это не алчность, господа. Это достоинство и уважение к журналу Game.УЧУ (пардон, шрифт не переключился. — **авт.**). По первому вопросу все.

Перейдем ко второму вопросу. Господа, доколе можно слушать, что юзер без 3Dfx все равно, что Герасим без звуковой карты?! (Немая сцена.)

Во-первых, кто же спорит. Во-вторых, стоит ли педалировать вопрос денег и более ничего? Игровой ли журнал Game.EXE? Прочитав 345 раз в одном номере "настоятельно рекомендуется", я отдыхаю душой на невинной рекламе памперсов и прокладок. Контрасты-с.

Реклама модных железок глупа по определению. Рассказать надо, навязывать — нет. И так купили (купим). Все равно, что мышь рекламировать. Сами знаем. Есть еще Hard&Soft и другие. Хочется игрового журнала. Выбрать нужное. По второму вопросу все.

Третий вопрос. Воспитательная работа (надо, Федя...).

Выступающий оглядывает зал теплым, ободряющим взором. Правая рука его заложена за лацкан пиджака, в левой он держит... BFG. Глаза знакомо щурятся. Зал взд'гагивает.

— Поговорим о вас, товарищи. Разговор будет нелегкий, критический будет разговор. Ваш покорный слуга, вдохновенно и с упоением ставя в упомянутой выше анкете рейтинги в диапазоне 90-100 — и выше, в пункте "сюжет Game.EXE" выставил, подлец, 50%. (Легкий шум в зале.)

О нем, сюжете, и речь. Журнал, безусловно, растет. И глядя на этот рост с умилением и восхищением, все сильнее хочется спросить, и я спрашиваю: растете вы вширь, вдаль, в цвет, но как насчет роста в глубину?

Что, масла, в голове нет? НЕ ВЕРЮ!

Где рассказы о легендах, маяках, великих и негасимых? Кто сказал "тени прошлого"? Нет никакого прошлого, товарищ. Лежат у меня на винте Diablo да UFO: Enemy Unknown, Age of Empires да Elita. И все как есть Настоящее.

Али мы в странах надувной демократии проживаем, чтобы бесстыдно гоняться за любым г., лишь бы свежее было? (Выкрик из зала: "Журнал с этого живет!") Нет, не правы вы, товарищ. Журнал с этого существует.

И хлопают за кем-то двери, и расползается скучная интрига с творческими метаниями отдельных товарищей, и ставится "журналисты и читатели", а не наоборот... Это диагноз. "Разбор полетов" с уровнями к Q — это почти неизлечимо.

Вы думаете, людям призы нужны были. А на чем они, позвольте спросить, свои творения сооружали?

Художника обидеть может всякий. А он покупал ваш журнал, потому что вы ему нравились. А теперь не купит. И не только он. Представьте — вы в магазине: "Чего-чего? И сырку тебе, и колбаски, и порезать? Клава, глянь на него!" Клава: "Давить, давить однозначно!" И вариант был неплохой — вообще конкурс не проводить.

Чего же не хватает журналу, чего просит душа и не находит взгляд на красивых страницах? Щас скажу.

...Как тот кот из "Мастера и Маргариты" не очень-то кот, так и игра не PC — не очень-то игра. А что такое PC-игра? Средство ускорить познание мира на безопасных физически моделях (для элиты общества only).

Зачем ускорить, чего стоит сама потребность Игрока в приобретении многообразных опытов? Чего стоят сами опыты? Дайте мне интервью не с разработчиком, дайте мне настоящего полковника, и пусть он расскажет, на что будет похож крутой квакер в реальном бою!

Играбельность, играбельность... Далась она вам. Категорий у игр всего три — развивающие духовно, интеллектуально и физически. В первой, высшей, пусто, и надолго. Во второй игр больше, а процент интеллекта такой же, как в людской массе. Третьей сами знаете сколько.

На ум почему-то полезли верблюды, львы, дети... Когда FPS-шудра приподнимается над своими собратьями, сколько же тут визга, слюнопускания и восторженного тыканья пальцем в монитор: "Смотри, монстры пригибаются!". Событие, однако.

Когда из рядов Sim-кшатрий вылупляется норн, ликованию нет предела. Ширее надо мыслить, товарищи. Вот коротенько и все претензии вашего покорного слуги. Хотя нет. Хочется почему-то сладких цветов Большой литературы. Классной фантастики хочется.

И эксклюзивно, для себя: хочу Top10 каждого обозревателя журнала! Лично! Чем чаще, тем лучше.

...А в описаниях стратегий исторических неплохо бы добавлять случай-другой из реальной жизни. Для контрасту и ясности мышления. Пример (для AoE):

Был у фалисков город, и воевали они с армией Камилла. И пришел Камилл, и осадил город. А в городе том был некий учитель, и вывел тот учитель своих учеников за крепостную стену, якобы погулять и кислороду набраться. А сам, со всеми детками, к врагу. Мол, способ я нашел, драгоценные, как город на колени поставить, вот они, деточки, тута все. И посмотрели на него враги, и связали они ему руки за спиной, и дали детям розги, и сказали: "Гоните-ка его, детки, к своим родителям!". А вы говорите — AI...

Почетный гость покидает трибуну. Автор удаляется пить безалкогольное пиво. Засим откланиваюсь.

М.А.О. (Красноярск).


Жан-Оноре Фрагонар **Читающая девушка**



Колеса, или "Вангеры", о которых так долго, наконец

Александр Вершинин, Х.Мотолог

...С тех пор как я втянулся, прошло совсем немного времени. Подсел на героин! Возить его оказалось делом прибыльным, хоть и несколько неспокойным. Но ничего, у курьера должны быть крепкие нервы. Одна неприятность — все как будто чувствуют, что находится в грузовом отсеке моего мехоса. Пробовал переправлять по воздуху — засекают и там. Только бы выиграть Ядерную войну, получить ключ и нырнуть в Коридор...

Хорошо быть девелопером и жить в Калининграде. То есть разработчиком и в Кенигсберге. Ну вот представьте себе: сидите вы в офисе-особняке, пьете пиво за 2 рубля, а за окном стоит ваша шикарная иномарка за 4 тысячи условных единиц. Когда лучшее блюдо в ресторане стоит 50 рублей, а не 500 долларов, а максимальная гаишная десятина составляет 40 нашими, у людей наконец-то появляются время и желание творить.

Неудивительно, что такие индивидуумы создают не что-нибудь, а вселенные. Постепенно мир вокруг них начинает изменяться — вещи обретают новые имена, а поступки оцениваются совсем по иным критериям. Тем не менее в новой реальности угадываются характерные черты старой. Поэтому попасть в ловушку "Вангеров" от K-D Lab потрясающе легко. Гораздо сложнее понять свое место в новом мире и выжить.

Кто ты? Куда идешь?..

Для себя я уже все решил. Я не *вангер*. Ну сами посудите: большую часть времени просиживаю в своем *эскэйве*, обожаю *нюху*, до ломки завишу от своего *стручка*. *Бибы* мне жизненно необходимы, но активно давить их весьма лениво — намазываю *флегму* и жду, пока сами в руки прибегут. Я *Липкий* и принадлежу к банчу Game.EXE. А нука, Вангер, притащи мне еще нюхи! А увидишь *Куклу*...

Мой друг и псевдоним Мотолог, вероятно, изложит вам реальную историю зарождения "Вангеров". Ну а у меня на этот счет есть собственные соображения. Ранее говорилось о связи *Униванга*, вселенной "Вангеров", с нашим миром. Ну так постарайтесь на время отгородить сознание от горы путающих новичков терминов и пристально посмотреть на Униванг. В Калининграде, поверьте, самые дрянные дороги, которые вообще могут быть в городе, — довоенная брусчатка, перемешанная с отвратительным совковым асфальтом. Чем вам не безумные ландшафты *Фострала*, *Некросса* или *Глоркса?* По дорогам, скрипя, сталкиваясь и переругиваясь, колесят вангеры-водители в своих автомобилях-*мехосах*. Каждый из них пытается выполнить определенное дело-*табутаск*. В любом случае все старания сводятся к добыче денег-бибов. Причем многие в нашей замечательной реальности не зарабатывают, а именно давят или стригут эти самые бибы. Случается, происходят наезды одного вангера на другого. Проигравший теряет бибы, мехос, оружие, товар и, зачастую, жизнь.

После нескольких минут молчания глаза новичка удивленно расширяются, губы расплываются в довольной улыбке. Кажется, понял!

Ближе к телу

По утверждениям очевидцев, так говорил нетерпеливый Мопассан. Так похожие поначалу на "русские Micro Machines" "Вангеры" на самом деле представляют собой интересную смесь аркады и квеста, использующую некоторые элементы RPG и по сути дела являющуюся симулятором жизни вангера. Винегрет — как раз то, что так хочется критиковать.

"Совершенно случайно" попавшая в "Экзе" бета-версия "Вангеров" является во многом законченным продуктом. Разумеется, каждый день трудоголики из K-D Lab доделывают, заштопывают и зализывают свой продукт, но ядро игры уже сформировано. В конечном варианте могут быть несколько иные диалоги, чуть менее богатые тайники или немного более агрессивные враги, но карма игры, к счастью, не изменится.

▶ *Тут была большая драка: мехос врага разнесли в клочья, из него посыпались ценные предметы, остатки моста производят жалкое впечатление...*

▼ *Iron Shadow — любовь бета-тестеров.*





Все миры "Вангеров"

Fostral

Мир элиподов, первый из основных миров. Мир реки и заброшенных заводов.

На Фострале всего два эскэйва. Вы начинаете игру, появляясь в Подише.

Мир содержит пять урбанизированных поясов с множеством металлических полуразвалин от былой деятельности софти. Через весь мир проходит река. Между поясами дороги идут сквозь естественный горный ландшафт. Мир содержит множество препятствий искусственного и естественного происхождения, а также различные тайники. Повсюду множество грибов, взрывающихся от выстрела и раскидывающих при этом вокруг себя поры, и слишком близко подъехавших вангеров. Со временем уничтоженные грибы снова вырастают.

Glorx

Мир бибуратов, второй из основных миров. Мир больших водных пространств и каменных островов. Имеет три эскэйва.

Острова соединены каменными дорогами, идущими над водой. В воде множество водорослей, служащих препятствиями естественного типа. На островах расположены гигантские каменные строения. В некоторых местах дороги подвержены обвалам, если на них остановиться. Опасность представляют водяные лилии, расположенные на поверхности воды и периодически взрывающиеся — вне зависимости от действий игрока. Не менее опасны водяные воронки, затягивающие мехос под воду.

Necross

Мир циксов, третий из основных миров. Инсектоидный мир болот. Имеет два эскэйва.

На поверхности

Согласитесь, начинать игру, видя перед собой несколько необычное существо, встречающее вас приветствием "Что, еще не окочурился, козявка?", мягко говоря, неуютно. Так авторы игры с самого начала готовят игрока к трудностям жизни вангера. Последнее слово суть водитель мехоса, аналога современных автомобилей, колесящего по дорогам Унивангa. Основная функция вангеров — связывать подземные эскэйвы, в которых засела пессимистично настроенная часть населения. Вангеры — это воины, торговцы и бизнесмены игровой вселенной, в которую вы попадаете.

В эскэйвах можно продать и купить мехос, обновить оружие, взять боеприпасы, а также обзавестись разнообразными примочками, так необходимыми одинокому путешественнику во враждебном мире. Можно мило поболтать с Липким, который рано или поздно нахамит и пошлет. Так что вылезать наверх все равно придется. А там...

Первое впечатление — жуткая, но и вкусная одновременно цветовая каша, буйство палитры. Массовка в лице крохотных жучков, кажется, пытается воссоздать картину Великого Столпотворения. Бибы смачно хрустят под колесами мехоса, оставляющего глубокие следы в придорожной пыли. Тусующиеся неподалеку грибы-вонючки взрываются, и мимо пролетает раффа. Маленький мехос, несущийся на полной скорости, не разбирая дороги, врезается в вашего "Кислого Монка" и, безумно стреляя в разные стороны, улетучивается. Первая мысль: "Это сумасшедший дом. Образцовый. Определенно". Палитра молчаливо соглашается.

Воксельный engile "Вангеров" идеально подогнан для создания трехмерных ландшафтов. Более того, каких ландшафтов! Каждая карта имеет как минимум три уровня — вы можете передвигаться под землей, на "подвальном" уровне (он так и выглядит) и по "крышам". Вручную сделанная карта мира является произведением искусства. Ну как же это объяснить?.. Попробуем подойти со стороны... желудка, да, желудка. Больше всего это напоминает пиццу. Возьмите основу, корж, и как следует помните его. Не стесняйтесь — потопчите его ногами, оставьте свои "пальчики". В результате получаем объемную, "бугристую", поверхность. Дальше в художественном беспорядке засыпается начинка: мелко нарезанная колбаска, огурчики, помидорчики. Сверху, местами, снова заливается тестом. Вынув продукт из печки, получаем кулинарное подобие карты, создаваемой с помощью домашней технологии Surmap ART. Можете бурить ходы в нижнем корже, рулить между овощей или отважно прыгать по живописному пандшафту, получившемуся сверху. Безумие, правда?

Странности на этом не кончаются. Продолжаем мучить пиццу. Пусть она будет прямоугольной. Возьмем несчастный продукт и аккуратно свернем его в трубочку. Таким образом, поехав по горизонтали из любой точки пространства, мы рано или поздно вернемся в ту же самую точку. Полагаю, это было сделано специально для того, чтобы еще больше заморочить голову осоловевшему от впечатлений неофиту. Именно так закаляются вангеры. А вы как думали?..



▲Самая большая и безумная гонка. Весь этот мир — сложная трасса. Двигайтесь по стрелкам, победа будет за вами.

За рулем

Любой мехос в "Вангерах", а их в игре более 20, вещь с ба-а-альшим потенциалом. Каждый транспортный агрегат имеет не только весьма запоминающуюся форму кузова, но и определенные характеристики. Среди них скорость разгона, количество брони, мощность защитного поля и вместительность грузового отсека. Каждый мехос имеет определенное количество лилонов, мест для размещения оружия. Чем крупнее ваша танкетка, тем большую пушку вы сможете водрузить на нее.

Впрочем, поражает не начинка мехоса, а его природные способности. Он делает все, о чем только может мечтать Hummer, рабочая лошадка американской военщины. Начнем с того, что проходимость каждого мехоса стопроцентная. То есть вне зависимости от характера земной поверхности он прорвется. Для этого используется несколько трюков. Не удивляйтесь, но ваша машина мастерски делает перекаты — бойцам Spec





Вдоль всего мира проходит извилистая колея, залитая водой. Это основной путь через Глоркс. Ландшафт вокруг также неутешителен — полно крайне опасных для жизни вангера болот. Над поверхностью расположены сплетения инсектоидной природы, а по бокам колеи находятся огромные круглые гнезда криспо с тайниками в центре. В живописном беспорядке раскиданы яйца, взрывающиеся от прикосновения. В сплетениях чертовски много внезапно раскрывающихся дыр.

Xplo

Мир ушедших биосов — то есть заброшенный мир. Это четвертый из основных миров, страна песка. Имеет единственный эскэйв.

Именно в этом эскэйве находится последний из спектров Parapheen. Весь мир — это сплошная пустыня с огромной пирамидой в центре — это и есть вход в Spobs. Опасность для игрока представляют блуждающие подземные и летающие терминаторы, зыбучие пески.

Boozeena

Секретный мир. Измерение кораллов.

В центре мира расположен огромный тайник. Чтобы забраться внутрь, нужно набрать слово-код (наехать мехосом на соответствующие символы). Подробности игрок должен узнать из диалогов с персонажами. Кроме того, игрок-вангер должен исследовать этот мир и вычислить соответствие символов на тайнике и букв. Бойтесь статуй, смерть приносящих!

Threall

Секретный мир. Для тех, кто любит погорячее.

▸ *Казалось бы, секретный мир, необходимо решать пазл, нажимая на буквы, ан нет — и тут кто-то норовит быть подстреленным!*

Ops придется еще подучиться. Таким образом, пронырливый мехос может выкатиться из любой беды. Другое подручное средство — "прыгалка". Указанное устройство черпает энергию из общего котла, отнимая ее у защитного поля. Чем больше горючки достается device'у, тем выше будет подброшен мехос. Наблюдать огромную "Мамочку", выполняющую тройной тулуп с переворотом, — занятие весьма психоделичное. Мехосы вообще любят выписывать кренделя в воздухе и, что примечательно, делают это при каждом удобном случае. Вангер должен иметь крепкие нервы.



Ну а если вы не смогли решить проблемы ужимками и прыжками, попробуйте покупные средства. Среди них устройства для полета, плавания или ползания под землей. Внешние устройства устанавливаются в специальный слот мехоса и бессовестно жрут энергию. Правда, батарейка у подобного бонуса своя — что не мешает ей бодро скончаться в самый неподходящий для этого момент. Благодаря воле и отваге разработчиков, мехосы оказались достаточно умными сами по себе. Например, если у вас в грузовом отсеке валяется заряженный аналог используемого device'а, то мехос автоматически меняет их местами, продолжая лететь/ползти/плыть на новом заряде. Подобное внимание к мелочам со стороны создателей игры значительно облегчает жизнь игроку. Ну а кроме того, с такой игрушкой просто приятно иметь дело.



Было бы ошибкой успокоиться, целиком и полностью положившись на свой чудесный мехос. В большинстве случаев ваша машина — это одновременно катафалк и цинковый гроб. Пока вы не наберете достаточного количества бибов для покупки чего-нибудь очень большого, ваша жизнь будет находиться в постоянной опасности. Несмотря на то что все мехосы могут стрелять только вперед или назад, по ходу движения, они проявляют удивительную ловкость в ведении огня. Многим весьма помогают устройства, наводящие снаряды на цель. Но дело не в этом. Большие мехосы, имея тонны брони, очень любят наезжать на вас. В буквальном смысле — и нет в игре ничего хуже, чем наезд "Мамочки" на несчастного "Монка". Вы даже не успеваете подумать о плохом, как видите собственную похоронку. Воистину, вес и броня — решающие факторы в споре двух вангеров. Правда, в том только случае, если вы напрочь позабыли про свою хитрость и ловкость.

Бизнес на колесах

Поняв, что по горизонтали на Фострале никуда не уедешь и что большие дяди вовсе не обязательно добрые, вы оказываетесь перед дилеммой. Надо что-то делать, но что и как — неизвестно. Для начала вангеру предлагается заняться бизнесом и купить солидный и безопасный мехос. Самое простое занятие состоит в сборе подножного корма. Нет, конечно, охотиться за бибами не стоит — так нагулять капитал несколько затруднительно. Лучше всего искать тайники и собирать все, что плохо лежит. Под тайниками понимаются пространства, закрытые сверху решетками, куполами или сетками. Если вам не удается с ходу запрыгнуть в сокровищницу, придется искать вход. На Фострале очень много непонятных люков. Так вот, оказывается, что, попав в такую дыру, вы будете благополучно доставлены к близлежащему тайнику. Можно забивать трюмы халявой и отправляться в Инкубатор или Подиш — сплавлять награбленное. Как ни странно, мародерство грехом не считается. Существуют и иные источники дохода. Например, если вы везучи, то наткнетесь на место, где резвились компьютерные вангеры. Его легко узнать — содержимое грузового отсека жертвы разлетается по округе, украшая своим видом дюны и дорогу.

Следующий шаг к процветанию — это освоение маршрута "Инкубатор — Подиш". После недолгих умственных упражнений вы сможете вычислить, какие грузы где требуются. Иногда обитатели эскэйвов будут обращаться к вам с просьбами — их следует неукоснительно выполнять. На Фострале, первом из миров, ключевую роль имеет Элирекция, или гонки на выживание. Периодически в Инкубаторе появляются эЛики, личинки, которые необходимо срочно доставить в Подиш, в другой конец мира. В гонке принимают участие сразу несколько вангеров, так что лучше нигде не задерживаться. Тем более что через некоторое время эЛик дохнет, и у вас могут быть проблемы. В любом случае лучше выиграть гонку и получить кучу бибов, чем не проиграть и не получить, не так ли? Крайне простая, но эффективная философия. Лучше переслать, чем недоесть.

Как уже было сказано, Элирекция крити-

Khox

Секретный мир. Мир потерянного города.

Представляет собой сложную разноуровневую скоростную трассу городского типа. Не пугайтесь, это не баг — мехос игрока в этом мире уменьшается. Вангер должен успеть за ограниченное время пройти гонку на скорость от одного контрольного пункта до другого, следуя по направлению стрелок-указателей. Со временем мир постепенно темнеет, и если игрок не успевает добраться до следующего checkpoint'а засветло, то оказывается в полной темноте и погибает. В конце гонки игрок попадает в тайник с весьма полезным предметом.

Weexow

Секретный мир. Царство воды.

На одном из маленьких островов расположен предмет, который нужно достать. В воде множество водоворотов и рыб-торпед, а при взлете на вас сразу нападают летающие рои.

Ark-a-Znoy

Секретный мир. Опять пустыня.

Под поверхностью этого мира живет множество подвижных терминаторов большого размера, преследующих оказавшиеся здесь мехосы. По миру разбросаны камни, на одном из которых находится предмет.

hMok

Секретный мир. Не забудьте в эскэйве Function-83 (Плюс-минус).

чески важна для побега с Фострала. Выиграв пару-тройку гонок, вы узнаете, что из этого мира можно смыться через странные звездообразные объекты, которые упрямо продолжают отбрасывать ваш мехос. Оказывается, для того чтобы активировать коридор, нужен ключ. И этот ключ в каждом мире придется зарабатывать — так развивается сюжетная линия "Вангеров". Ну а главные развлечения по-прежнему впереди: Проклятые миры, охота на Кукол, уникальные артефакты...

Мелочи жизни

То, что на первый взгляд кажется простенькой аркадой, на самом деле оказывается очень сложным, серьезным и большим проектом. В "Вангерах" очень много оригинальных решений и примеров абсолютно нестандартного, уникального подхода к делу.

Чего только стоит камера, которая поначалу буквально сводит с ума своим неприличным поведением. Ненавижу, когда мир начинает плавно покачиваться из стороны в сторону, как будто возвращаешься домой на автопилоте. Еще хуже, когда мехос кто-нибудь сильно стукнет или в него попадет терминатор. Камера резво делает прыжок на 360, приводя одних игроков в смятение, а других в откровенную ярость.

Далее. Специально для любителей поэстетствовать в опциях есть графа "спасать все изменения". Это означает, что все следы, воронки от взрывов, подкопы будут оставаться на карте, а не исчезать через определенное время. Таким образом, мир действительно становится для вас родным: вот здесь вы грохнули первого вангера, здесь отчаянным прыжком сквозь решетку смылись от преследования. Словом, экскурсия по местам боевой славы.



Хотя некто KranK и не любит сравнений, но, к его несчастью, Pirates! от MicroProse вышла в свет первой. "Вангеры" также предоставляют игроку полную свободу действий. Вы сможете сколь угодно долго жить в понравившемся мире, не выполняя специфических сюжетных миссий, а просто вживаясь в роль торговца, или воина, или даже бандита с Большой Дороги.

Занятная мелочь — оружие использует самые разнообразные ресурсы. Наиболее примитивная пушка по совместительству является вечной. Она подзаряжается каждый раз, когда ваш мехос погружается в воду. Классная находка! Специально для пушек другого



типа на уровне есть несколько "станций дозаправки". Подъехал туда — и пушка стреляет снова! Ну а самые мощные пушки и ракетные установки требуют внешних зарядов, которые приходится находить или покупать. Словом, арсенал вангера получается весьма и весьма сбалансированным. Кстати, аналогичные заправочные станции существуют и для подзарядки специальных устройств, защитного экрана и даже починки брони мехоса. Кстати, а как вам понравится пушка, стреляющая деньгами?!

А вот чиниться придется очень и очень много. Компьютерные вангеры безумно активны. Тут и там на "радаре-карте" мелькают разноцветные точки. Вангеры спешат по своим делам. Наткнувшийся на вас среднестатистический вангер способен продемонстрировать несколько линий поведения. Обычно он проскакивает мимо и продолжает свой путь. Но если вы случайно всадите в него заряд... Начинаются проблемы — у него или у вас — в зависимости от размера жертвы. В преследовании компьютерные вангеры невероятно упорны и находчивы: они ловко преодолевают водные преграды, огибают препятствия и пользуются бортовыми приспособлениями для полета. Даже если вы решили, что оторвались от неприятеля, не расслабляйтесь! Маленькие негодяи могут снова появиться на экране, паля изо всех стволов и отчаянно толкаясь. Как они отслеживают ваш маршрут — неизвестно, но, вступив в бой, вы проводите его на едином дыхании, ни на секунду не оторвав глаз от монитора.

Дальше — хуже. Как только в вашем грузовом отсеке появляется что-нибудь действительно ценное, на вас начинает нападать целая орава желающих подзаработать. Утешает лишь то, что в пылу преследования незадачливые вангеры попадают друг в друга и тут же затевают ссору. Можно им





◄Легендарная Heavy La...

Все объекты миров

Летать, ползать, плавать

CopteRig/КоптеРиг



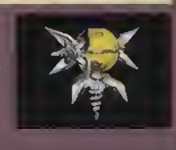
Автономное устройство, позволяющее мехосу подниматься в воздух и совершать управляемый полет с возможностью зависания над поверхностью. Принцип действия основан на создании локальных пространственных аномалий с инверсной гравитацией. Работает от собственного аккумулятора, заряжаемого на специальных подстанциях.

CutteRig/КаттеРиг

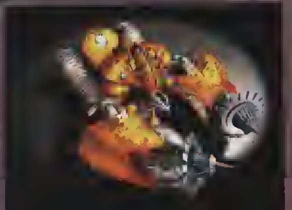


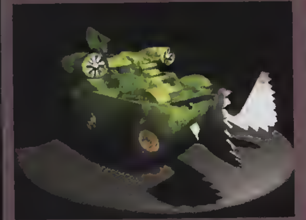
Автономное устройство, позволяющее мехосу преодолевать водные преграды. Принцип действия основан на использовании турбулентного парадокса. Работает от собственного аккумулятора, заряжаемого на специальных подстанциях. По сравнению с CopteRig имеет гораздо больший ресурс работы до подзарядки.

CrotRig/КротРиг



Автономный прибор, позволяющий мехосу проникать в толщу грунта. Принцип действия базируется на мгновенных малопротяженных сдвигах пространственных решеток, диссоциирующих на время любые твердые образования. Не нуждается в частой подзарядке.







▶ Во время движения можно открыть трюм. Этот вангер очень агрессивен — сплошные боеприпасы.



помочь и подобрать груз убитых, а можно смыться под шумок — выбор ваш. Гораздо хуже, когда кто-то покупает наемника (стоит только стащить что-нибудь в эскэйве). Этот не отвлекается ни на кого! Приходится импровизировать. Один коллега по несчастью поведал, что проблема с особо крутым наемником однажды была решена так: с помощью полезного артефакта по имени Инкарнатор произошел обмен мехосами. Уже управляя мощной машиной врага, справиться с наемником стало значительно легче.

Почему некоторые вангеры видят Куклу, а остальные только слышат о ней? Почему на одних постоянно нападают, а перед другими уважительно расступаются? Почему один вангер беспрестанно находит на дороге чужие грузы, а другим приходится лишь мечтать об этом?.. Дело в том, что у вашего персонажа в игре есть собственные характеристики. Как в хорошей RPG — Dominance и Luck, то есть Авторитет и Удача. Многие не придают значения этим параметрам, некоторые вообще не подозревают об их существовании. Тем не менее именно от этих величин зависит отношение компьютерных вангеров к вашей персоне, а также вероятность происхождения многих событий. Успешно выполняя миссии, побеждая в гонках и благополучно выходя из боев, вы поднимаете свои характеристики. Впрочем, они могут и обрушиться — стоит лишь провалить несколько действительно важных заданий. Высокий Dominance отбивает желание наезжать на ваш мехос, а продвинутый Luck бросает под колеса вашего мехоса приятные сюрпризы и полезные для кошелька находки.

Врач сказал: поехали

Мало кому приходило в голову совместить аркадные гонки и квест безумного содержания. Поэтому прежде чем сесть за "Вангеров", пройдите 7 раз Micro Machines, Iron Man и Death Rally, а также получите сертификат о прохождении "Седьмого гостя" и Full Throttle.

Далее. Наизусть вызубрите маленький словарик терминов, публикуемый ниже. К тому времени, когда игра появится на полках магазинов, вы должны быть во всеоружии.

Да! И не забудьте прочитать пострелизный обзор "Вангеров" в "Экзе". Иначе как вы поймете, что означают эти словосочетания в графе Multiplayer?

Контейнеры

Cirtainer/Нюхонтейнер



Герметичный контейнер для перевозки нюхи без значительной потери ее свойств. Особая технология изготовления контейнера позволяет значительно понижать скорость энтропии, замедляя процесс разложения нестабильных летучих веществ.

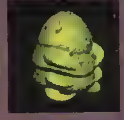
Conlarver/Куккиш



Изделие Ушедших Биосов, позволившее им обрести контроль над своими Куклами и "закулориться". Представляет собой ловушку-контейнер для Куклы. Принцип действия неизвестен. Предположительно, основывается на утерянных знаниях о метаболизме криспоидной Семьи.

Разное

Leepuringa/Липуринга



Размалеванное уродство, игрушка для жадного элипода, гениальная ловушка для чесапок.

Pereponka/Перепонка

Это шпаргалка циксов. По ней Цыфра сверяет правильность полонок.

Paloch'ka/Палочка



Есть предположение, что этой вещицей алиподы помешивают в себе нимбос. Но никто никогда этого не видел, так как толстяки тщательно скрывают свои секреты.

Происхождение видов

Отчет о разведывательной операции .EXE в центре мирового вангеростроения

Москва-Калининград-Москва

Феномен под кодовым названием "Вангеры", о котором одни из вас только что узнали (где вы были раньше, друзья?!), а другие, раз "подсев" на это явление, выискивают малейшие крупицы информации (так держать, коллеги!), несомненно, требует своего исследования. Все нижеописанное представляет собой робкую попытку такого осмысления, предпринятого путем забрасывания агентов .EXE в самую западную точку России, бывшую когда-то самой восточной точкой Германии. В Калининград. Место, где концентрация вангеров на душу обычного населения на порядки (в разы!) выше, нежели в любой другой точке нашей ласковой планеты.

Все еще бодренький 134-й Ту нежно, так ни разу и не уронив, донес агентов Вершинина и Мотолога в пункт назначения, где те успешно десантировались на Коптериге (см. где-то выше-сбоку) и немедленно начали выяснение подробностей жизни и творчества группы товарищей, отзывающихся на коллективное имя K-D Lab, истории проекта, а также исследование некоторых туманных нюансов внутренней организации системы миров Криванг.

▲Логотип.
Холст, керамика, томатный сок...


Корреспондента, особенно пересекшего государственную границу (это мы деликатно напоминаем об анклавной сущности Калининградской области), всегда волнуют несколько вопросов. А откуда они такие взялись? Чем они занимались столько лет (и сколько лет?)? Что это за бред атакует меня с экрана? Откуда у этой хваленой технологии растут ноги, и почему они (ноги) так странно дергаются?

Несмотря на попытку заткнуть нам рот пивом, снедью-пальчики-оближешь и красотами местной природы, мы все же получили ответы на эти вопросы...

И еще одно замечание: прямая речь, означенная подписью "Кранк", — это: слова,

Pipka/Пипка
Слепленное из глины подобие семени жабля. Старый Обрец уже стар и частенько принимает ее за настоящую пипетку, но горе тому, кто попадется на подлоге!

Zeefick/Цифик
Икра омерзительной твари. Осторожнее с ней.

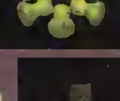


Nobool/Дробус
Мусор неизвестной природы. Лучше утопить его где-нибудь поглубже на Глорксе. Иначе Гиря найдет способ наказать умника, пытающегося подсунуть ему фальшивый ядробус.




Boorawchick/Буравчик
Босс бибуратов собственной персоной. На поверку это довольно маленький и крикливый тип. Но быть личным водителем этого коротышки — большая честь для вангера!

Товары и пассажиры

Nymbos/Нимбос
На этом товаре новички зарабатывают свои первые бибы. Он получается из старых элиподов. Мокрый, скользкий и противный. Но некоторые его очень любят.



Phlegma/Флегма
Банка со слизью. В Инкубаторе, по слухам, ее целые реки. Наверное, чтобы местных не затопило, приходится все время слизь

произносимые виртуальным существом, состоящим из **Андрея "Кранка" Кузьмина**, комментируемого и подправляемого **Юлией "Улиткой" Кузьминой**, косых взглядов **Михаила "Снарка" Пискунова**, а также духа **К-Д**, непременно присутствовавшего и витавшего. Мысли, которые корреспонденты пытаются выдать за свои собственные, на самом деле — информация, полученная из **Трудового Коллектива** жестокими лытками.

Внемлите.

Краткая история К-Д

Предпринятое нами расследование, откуда есть пошли КаДавры земли русской, дало удивительный результат. K-D Lab оказалась прямо-таки протоакадемической компанией. Тот факт, что некто Андрей Кузьмин (далее именуемый Кранком) написал свою первую игру десять лет тому назад на компьютере БК, завершая этап жизни, более известный как получение среднего образования, значения, по его словам, не имеет. Гораздо более важно то, что, поступив в Калининградский государственный университет, Кранк познакомился там с Михаилом Пискуновым (далее именуемым Снарком) К четвертому курсу Кранк читал желающим лекции по С++, и вокруг него сплотилась



▲Почти вся команда. Если вы не можете понять, кто здесь главный, — взгляните на соседнее фото.

из эсксйва вывозить. Жутко воняет. После извоза приходится чистить трюм.



Heroin/Героин

Улакованный и обмотанный бибурат. Пока едешь, все время ворочается и орет мерзким голосом глупые героические гимны. Иногда воет. Шумный товарец. Но упакован крелко.

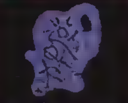
Shrub/Куст

Улакованный бибурат, утыканный шипами. Соплеменники обзывают их "неприкаянными". Не орет, только вздыхает. Иногда бормочет про какое-то Бюро. Видно, что не повезло балбесу. Говорят, что Обурец проращивает бедняг в горшках с помощью пипеток.

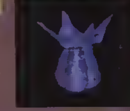


Poponka/Попонка

Слепленная из чего-то гадкого табличка. На ней циксы царапают разные закорючки. Везти нужно осторожно. Хрупкий политический товар.



Toxick/Токсик



Посудина с мутной жижей. Мерзкая дрянь. Ничего хуже на Некроссе не найдешь. Если прольешь, начинает разъедать мехос изнутри. Подлые циксы норовят потравить всех в Цепи этой гадостью.

Tabutask/Табутаск



Все банчи пользуются этим средством, чтобы заставить вангеров на них лобатрачить. Что внутри поначалу неизвестно — открывается уже на поверхности, и там — как повезет. Вангеры, боящиеся табутасков, скоро нищают и становятся раффа.

группа людей, интересующихся программированием. Это действо называлось тогда K-Division.

Академические исследования сочетались с коммерческим программированием бухгалтерского толка, а сам Кранк к моменту окончания универа делал доклады по виртуальной реальности на небезызвестной конференции "Графикон". Но скучноватая научная карьера была отвергнута ради бизнеса, появился первый офис и его необходимый атрибут — название. Так родился K-D Lab... Решение заниматься именно компьютерными играми уже тогда было твердым, бесповоротным, идеологически обоснованным и технологически подкрепленным.

BiProlex как научно доказанный факт

Молодая компания со старта приняла принципиальное решение: заниматься только real-time-технологиями. И приступила к... нет, не к игрописательству. А к тому, что они сегодня называют "собственными исследованиями". То, за что они взялись, никто за пределами К-Д не видел. И вообще, исследования — любимое занятие К-Д. Фраза Кранка, к которой он питает явную слабость: "У меня есть по этому поводу кое-какие идеи, но они требуют некоторых академических исследований"... И тишина. Атмосфера то ли скромности, то ли секретности, поди пойми.

Так вот, в свободное от исследований время писалась игра BiProlex. Довольно простая аркадная игрушка (желающие могут почитать о ней в некоем "Магазине игрушек", #3'95) делалась дольше года, причем большая часть времени ушла на тестирование уже законченного продукта. Впрочем, предоставим слово авторам:

"...BiProlex сооружался как бы в фоне, и там оттачивалась каждая деталька. Не скажу, что получилось что-то сверхсбалансированное, но... Ценность игры состоит в том, что все шлифовалось на протяжении очень долгого времени, и мы не боялись, что проект устареет, все равно технология была очень простая. Результат — игрушка в чем-то сродни выдержанному вину... Ни одна профессиональная команда не могла позволить себе что-то подобное..."

В начале был Сюр. Полный

Да, в начале был "Сюр", сюрреалистическая игровая концепция. Именно под нее начал разрабатываться "движок" и редактор, именно поэтому "Сюр-Мэп" называется "Сюр-Мэпом" (Surmap Art). В основе "Сюра" лежала некая (тщательно скрытая от нас, а равно и всего мира) аркадная идея, новая абсолютно. Но "Сюр" был слишком непохож на все, и от реализации проекта в K-D отказались. "Возможность делать ни на что не похожие игры надо еще заработать", — сказал человек-который-во-всем-виноват. Так что мотайте на ус: "Вангеры" можно считать мейнстримом, а у калининградских программеров за пазухой припасена возможность шокировать играющую общественность.

Сюрреалистическую игровую концепцию отложили в сторону, оставив только сюрреалистическую технологию. Сюжет "Вангеров" изначально определялся как "неоригинальный" (!). У К-Д просто не хватило наглости на неожиданный геймплей. "Нормальная" идея лежала на поверхности: "Я всегда был фанатом "Микромашин", но меня не устраивало качество картинки". И завертелось!

Потом было слово

Но голые микромашинки демиургов не устраивали. Движение должно иметь какой-то смысл! Так возникло сюжетное пространство, именуемое "Униванг", — игровая вселенная, цепь миров, объединенная общей, довольно зловещей историей, сул существ, неспособных понять друг друга, но подчиняющихся своим законам, обладающих собственной философией, сложным метаболизмом... Мир, в котором вангер должен найти свое место, выжить, открыть потерянный коридор и узнать тайну своего происхождения.

Создатели исходили из золотого принципа, что хорошая мистификация должна быть более правдоподобна, чем реальность. Поэтому Униванг, существующий лишь в воображении Кранка, Снарка и Улитки, проработан до мельчайших деталей. "Вангеры" — это проекция сложного мира на короткий исторический период, причем проекция всего лишь одной из его возможных историй. При этом каждое событие, каждый артефакт, любой предмет имеют свою историю: Униванг — это железная логика, пусть и абсолютно чуждая человеческой цивилизации.

С того момента, когда люди открыли первый Коридор, до истории, разворачивающейся в игре, прошло очень много времени, и упоминания о человечестве в "Вангерах" редки, а сведения — искажены тысячелетиями. Издевка авторов состоит в том, что игроку, прошедшему всю игру, лишь намекнут, чем является вангер на самом деле. Но всей правды он, скорее всего, не узнает. Никогда. И это к лучшему — она слишком жестока. Наши корреспонденты знают ее, но никогда не рискнут ее озвучить — настолько она шокирует.

"Маленькая кучка пикселей едет по большой куче пикселей, и они никак не связаны между собой. А у нас все по-другому!"

Постепенно ввинчиваясь в игру, игрок столкнется с описаниями истории вселенной, продвигаемыми двумя высшими расами: спиритами и инферналами. Их точки зрения диаметрально противоположны, но едва ли любая из них правдива — боги никогда не сообщают смертным всей правды.

Изощренная и с любовью выписанная литподоплека игры вылилась в монстрообраз-





◄▼ "Веселый" Стилер (слева) и "грустный" Крон.

Eleepod/Элипод

Червяк, которого наконец-то пробило на поездку. Все время беспокойно ворочается, хнычет и жалуется на тряску, плохую связь со стручком и злую судьбу. При виде встречного вангера страшно булькает и пачкает трюм.



Beeborat/Бибурат

Грубая бибуратская образина. Если не воет песни, не орет команды, то учит управлять мехосом. Пытается выскочить и поймать встречных рабов, отдавая им приказ взрываться. Лучшая награда — когда он свалит.



Zeex/Цикса

Беспокойная тварь. На месте не сидит. Пытается взлететь. Это у них привычка. Не останавливаясь, травит непонятные анекдоты, одновременно хихикая и почесываясь обеими лапами. Иногда начинает громко хохотать, показывая на встречных вангеров.

Оружие

MacHOTine Gun "Mincelot"/Махотин "Мясорубка"

Мощный скорострельный пулемет, стоявший на вооружении у первопроходцев-софти на последних стадиях Освоения. Оборудован автономной системой формирования боеприпасов, позволяющей на ходу с помощью химической обработки и последующего взрывного сжатия под большим давлением в активной камере получать пули из обыкновенного грунта или пыли. Энергия сжатия также передает боеприпасу значительный кинетический потенциал. Для каталитической реакции требует значительного количества воды, запасы которой периодически нужно пополнять из любых доступных источников на поверхности миров.



▶ Элипод. Конкретно — Липкий. Или Палец? Все равно, разум у них один на весь стручок.

ную (по меркам аркады) систему диалогов и уникальную терминологию, насчитывающую десятки терминов. Игроку предстоит либо переварить все это и накрепко поселиться в Униванге, либо потеряться и ограничиться скитаниями "непонимающего".

Кранк долго жаловался на то, что процесс производства диалогов очень его утомляет. С другой стороны, Униванг станет основой для всех остальных игр К-Д, а история и логика мира рассматриваются как предмет лицензирования — обсуждается, например, идея об униванговских рассказах от независимых авторов.

И все же первое, что встречает игрока, — это терминология. О ее происхождении и своей любви к словам рассказывает Кранк:

"Дело в том, что я очень скрупулезно отношусь к терминам. Это мания. Я считаю, что термины приходят из внеинформационного поля, того, что называют эфиром. Я отчетливо помню, когда родились слова "вангеры", "элиподы", "бибураты", "циксы"... то есть они рождались не так, что ты сидишь дома и выбираешь, — просто они всплывали в какой-то момент. Этот момент надо ждать несколько дней.

"Весь последний год я ждал появления чего-то похожего. А ничего похожего не появилось. Возникает резонный вопрос: не слишком ли мы оторвались или ушли в сторону?.."

Английские термины? Я бы даже сказал, что они часто первичны, а потом следует русский эквивалент. Бывает и наоборот. ТАМ — языков нет. Вообще, я за то, чтобы игры включали в себя термины, которые потом попадали бы в обиход (что касается сотрудников К-Д, то выражение "скопить бибов на новый мехос" является для них повседневной языковой нормой. — **.EXE**)."

"...А мы смотрим в экран, и графика нас продолжает устраивать. Замечу, восьмибитная графика."
Улитка, намекая на то, что у нее есть претензии:
"Кого как..."
Кранк, задумчиво, но голосом старшего в стае:
"И тебя тоже!.."



Воксельная технология, а именно "Сюр-Мэп"

"Сюр-Мэп" — это название редактора, в котором созданы миры "Вангеров", и в то же время название "движка", на котором работает игра. Уникальность (этим словом не стоит разбрасываться, но в данном случае оно употреблено по праву) воксельной технологии состоит в том, что "Вангеры" трехмерны, но при этом в них нет привычных нам 3D-моделей (кроме самих мехосов, частью мира не являющихся), текстур, полигональных или иных графических примитивов. В этом мире вообще нет 3D-объектов в традиционном понимании. Весь мир — это один большой объект, одна большая объемная текстура. "Движок" может свободно манипулировать любой точкой этого объекта. И манипулирует. Сделанный в редакторе мир является не догмой, но лишь первоначальным объемом информации. Созданные дизайнером кочки игрок может сравнять с землей, мост разрушить, а из-под земли в любой момент может выползти вангер-конкурент. И дыра, из которой он вылез, останется. В нормальном случае — на некоторое время, а если включен режим keep changes — навсегда.

Богатый набор шаблонов и примитивов используется лишь при создании мира. Каждый объект встраивается в мир, обрабатывается фильтрами — и навсегда теряет свою независимость. После чего дизайнер описывает свойства объекта (он может быть анимированным, являться источником света, быть "сделанным" из того или иного материала; ключевым элементам мироздания соответствуют скрипты, взаимодействующие с высокоуровневым кодом игры). Поскольку мир трехмерен, тени и ракурсы свободно обсчитываются во время игры.

С точки зрения классической терминологии, в "Вангерах" трехмерность является не полной, а двухуровневой. То есть над некоей точкой может нависать еще одна, но не более того. Проще говоря, мехос может проехать под мостом и по мосту, но тогда нельзя построить второй мост, нависающий над первым. Однако это ограничение не связывает руки ни художнику-постановщику, ни тем более игроку: возможность подкопаться и перелететь через какой-то объект не лимитируется.

Выражение "одна большая текстура" не следует понимать буквально: дизайнер не "рисует" уровень, а описывает его, задавая всю необходимую информацию. Фактически создается подробное описание каждой точки. В результате любой из миров содержит около 100 Мбайт **полезной**

Speettle System "True Tracer"/Спитл Система "Дурной глаз"



Мобильная ракетная установка софти для ведения войны на больших открытых пространствах. Использует неуправляемые или самонаводящиеся ракеты с пластикулярным зарядом. Пластикулярный материал характеризуется чрезвычайно высокой молекулярной активностью и эффективно взаимодействует с любым веществом, разрушая практически любые твердые образования. Запасы пластикула ограничены, и этот материал относительно дорог, но имеет высокую поражающую способность.

ghOrb Gear "Salamander"/гОрб Генератор "Последний спазм"

Одно из последних изобретений исчезнувших после Конфликта спиритов-мессий для борьбы с полчищами криспо. Генерирует квазистабильные плазменные сгустки, обладающие существенной разрушительной силой. Работает от специального внутреннего источника энергии (IBM, или Iris Ball Mother), требующего подзарядки. Стационарные автономные IBM-генераторы в свое время устанавливались повсеместно, и ныне сохранилось несколько работоспособных станций на поверхности миров Цели.



Beebbanoza Blockade "Sos-Ka-Libry"/ Биббаноза Блокада "Сос-Ка-Либри"

Изобретение одного из Ушедших Биосов, смонтировавших его из различных механизмов, оставшихся после Конфликта. Основными компонентами боеприпасов являются бибы (примитивные инсекты, населяющие поверхность миров и служащие денежной единицей для всех банчей). Множество уникальных химически активных веществ, содержащихся в бибах, позволяет после специальной высокотемпературной обработки использовать их как термитные фугасы, которые с силой выбрасываются наружу и детонируют при столкновении с препятствиями.





ХОТИТЕ УЗНАТЬ
ИМЯ ЧЕМПИОНА
УЖЕ СЕГОДНЯ?
FRANCE 98
©1995 ISL TM
FRANCE 98
© 1994 ISL TM
OFFICIAL
LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
Manufacturers of Official Licensed Product
WORLD
CUP 98
FIFA
WORLD CUP
Покупайте игру «World Cup 98» в магазинах
«1С: Мультимедиа», «Белый Ветер», «Компьюлинк»,
«Мир», «Партия», «Союз», «Gameland», «R-Style»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию
«СОФТ КЛАБ».
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889,
e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных
дилеров.
©1974 FIFA TM



▲Технология (Снарк сидит справа) и Дизайн (Влад) едины в своем желании перекусить. Ждут.

и необходимой информации. Однако технология динамической распаковки и алгоритмы работы с жестким диском позволяют "Вангерам" выдавать "на-гора" 20-30 fps, лри 32 Мбайт ОЗУ, независимо от размера мира. Единственная лричина, по которой в игре нет гигабайтных миров, — зкономия места на жестком диске машины игрока. Для дизайнеров создать такой мир не проблема, и скорость работы не изменилась бы.

И еще одна иллюстрация возможностей "Сюр-Мэпа": анимация персонажей и меню созданы в том же редакторе и исполняются тем же "движком". Беседуя с советником эскзйва, можно параллельно "колаться" по углам зскзйва курсором мыши, и в случае удачи раскопать ценный бонус. Или просто написать "Тут был Вася".

"Жесткий диск для нас более критичен, чем видеосистема. Это концептуальный вопрос. В этой комнате содержится больше информации, чем в любой игре. Мы бы хотели идти по пути увеличения обьема информации. Когда ты чувствуешь, что перед тобой много сочной информации, ты будешь глубже погружаться в игру."

География

Кранк:

...Изначально создается мир, геологически девственный. Задается алгоритм тектонический, то есть горы или равнинные ландшафты. Поначалу мы закладывались на бесконечные размеры, хотя сейчас используем топологию тора или трубки (на некоторых мирах). Можно было бы применить несколько другой подход, но в таких мирах и ориентироваться проще, и игра реализуется на них быстрее, и сам мир лучше пакуется. Если делать мир квадратным, то с такой структурой, как у нас, было бы очень легко заблудиться в нем. Хотя это и не принципиально.

Для каждой точки хранится ее высота. При этом у нас есть еще возможность делать нижние уровни — тоннели, пещеры, мосты. Идеология "Сюр-Мэпа" состоит в том, что дизайнер работает с непрерывным полотном. Это полная противоположность тайловой технологии, где используются стандартные текстуры. Мы сразу же отказались от этого, так как подобные пространства слишком однообразны и унылы.

Грубо говоря наш мир, это большая трехмерная текстура, которая для каждой точки, ломимо ее высоты, содержит ее свойства. Создание каждого мира в "Сюр-Мэпе" чем-то напоминало настоящую геологическую историю. Сначала мы продумывали общую структуру мира. Потом, уже в "Сюр-Мэпе" создавали геологическую сетку: русла рек, горы. Это первый этап. Затем идет детализация: заливается вода, меняются типы поверхности. Потом создается искусственный ландшафт: дороги, сооружения. Для этого мы изначально ввели возможность импортировать в "Сюр-Мэп" 3D-объекты, созданные, например, в 3D Studio MAX, а потом работать с ними, используя наши фильтры и эффекты. Они становятся частью мира, могут динамически изменяться, а не воспринимаются оторванными от него, как, скажем, 3D-объекты на тайловом фоне в Nuclear Strike. За счет этого достигается именно то, чем мы больше всего гордимся в "Вангерах", — единство технологии и дизайна.

Больше всего времени мы потратили на детализацию динамических изменений: пересчет теней после разрушения объектов, заполнение водой воронок рядом с речкой. Мы добились того, что все выглядит реалистично, хотя концелтуально мы против такого "реализма-натурализма". Мехос взаимодействует с каждой точкой поверхности. Это наша вторая большая гордость...

Ретрограды

Именно поэтому "Вангеры" не будут поддерживать 3D-ускорители. Работы в этом направлении велись, но были на время заморожены. Использование 3Dfx в "Сюр-Мэп" технологии не дает автоматического выигрыша ни в качестве изображения, ни в скорости. Тем не менее, скорее всего, через некоторое время после релиза будет выпущен 3Dfx- или Direct3D-патч. По утверждению

Crustest Cannon "Kuwalda"/Крастест Орудие "Кувалда"

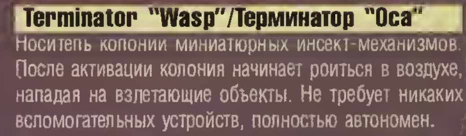


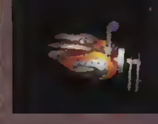
Строительная установка поселенцев-софти для устранения геологических препятствий, приспособленная впоследствии для ведения боевых действий. Обладает колоссальной разрушительной силой, которой не может противостоять ни один мехос. Требует внешних бомбовых зарядов, технология изготовления которых давно утеряна.

Terminator "Wormer"/Терминатор "Выползок"

Разновидность криспоидных боевых инсект-механизмов, преследующих выбранную после необратимой активации цель под землей. Не требует никаких вспомогательных устройств, полностью автономен.

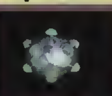
Terminator "Wasp"/Терминатор "Оса"





Носитель колонии миниатюрных инсект-механизмов. После активации колония начинает роиться в воздухе, нападая на взлетающие объекты. Не требует никаких вспомогательных устройств, полностью автономен.

Amputator/Ампутатор



Этот сфероид ушлые вангеры добывают в мрачных закоулках Трипла. Хороший сюрприз для неопытных механиков. Когда они видят на дороге такой красивый предмет, сразу берут его в трюм. И тут начинается веселье. Мехос не может шевельнуть колесом, только прыгает и перекатывается. Бери его голыми руками — но быстро!

Degradator/Деградатор

Веселый сувенир с Трипла. Если тебя угораздило ловвязаться на расправу с ванге-



самих разработчиков, в этой версии будут улучшены визуальные эффекты: взрывы, прозрачность, эффекты освещения.

"Побочные продукты"

Во время работы над "Вангерами" K-D как-то исподволь написала еще две игры — Brainy Ball и MOBL. История их создания довольно показательна: прочтя в Game.EXE о том, что японская компания Enix проводит всемирный конкурс новых игр, было решено быстрыми темпами реализовать "кое-что из старых идей". Сказано — сделано: Brainy Ball получил один из вторых призов. Условия соглашения между японцами и участниками конкурса таковы, что игра никогда не будет опубликована в России. Более того, о ее дальнейшей судьбе не знают даже создатели (по утверждению Кранка, "скорее всего, она была встроена в одну из приставочных РПГ в качестве пазла").

Прошел год, и несмотря на уверенность, что снаряд в одну воронку два раза не попадает (в конкурсе принимает участие более сотни команд, а призов не так уж и много), было принято решение вновь "сделать что-нибудь этакое". Из множества идей, бродивших в голове Кранка, была выбрана наиболее оригинальная, и Андрей "Крон" Суханов был на три дня "отстранен" от разработки "Вангеров" с целью написания кода конкурсной игрушки. Полученное нечто, названное MOBL, два дня тестировалось силами небольшой части команды, после чего — в последний день! — было отправлено в Страну восходящего солнца и временно забыто.

А потом случилось чудо. Гран-при. По поводу чего Кранк и наследный автор предыдущего пазла-победителя Снарк были подвергнуты допросу третьей степени.

Кранк: Заслуга Enix очень велика: ведь на этом конкурсе можно представить просто ИДЕЮ. А для высококвалифицированного программиста представить идею, чтобы ее восприняли, не делая из этого коммерческого продукта, очень просто. Что мы, собственно, и доказали.

Очень приятно, что в мире есть такая возможность. Я всегда полагал, что подобное невозможно. Видимо, только безумные японцы способны на такое — покупать голые идеи...

Мы никогда не смогли бы заниматься только пазлами, я с ужасом представляю себе такую картину... Но когда делаешь большой продукт, отвлекаться на такие вещи подчас просто необходимо. По крайней мере для нас.

Снарк: Пазлы — гимнастика для ума. Это не такой жанр, чтобы размазывать его по пространству. Пардон, по времени.

"Есть две технологии: либо работать текстурами, либо формой. Все мы — сторонники второго подхода. Поэтому в мехосе порядка тысячи плоскостей."

Кранк: Ну да. Побочный продукт, ценный своей побочностью.

Снарк: Должен придумываться за очень короткое время и представлять собой... концентрат мысли. Именно концентрат.

Кранк: Это озарение. Нельзя все время профессионально заниматься озарением. Есть, конечно, художники, музыканты... Но мы так не можем. В общем, из того, что на MOBL ушла неделя, вовсе не следует, что K-Д будет выдавать в год по 52 пазла. Что касается самого MOBL'а, то сама концепция непрямого управления была придумана довольно давно, и вопрос состоял только в том, как ее использовать в чем-то маленьком. Я хотел бы делать большие игры на этом принципе, и, скорее всего, мы этим займемся.

◄Цикса во всей своей красе.

Морально-этические характеристики банчей, данные Кранком (в качестве заключения)

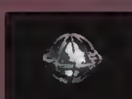
Элиподы (Фострал): В результате мутаций навсегда остались личинками, неспособными развиться во взрослую особь. Поэтому инфантильны. Но у них есть мощное ментальное средство — стручки. Это как бы семьи, объединенные единым разумом. Для них нет прошлого и будущего, хотя фактически они существуют вечно — сознание стручка постоянно. Когда тело элипода гибнет, сознание продолжает находиться в стручке. И когда привозят зЛика, оно в него вселяется. Так вот, это свойство позволяет им постоянно ощущать настоящее. Они знают обо всех все, но только в текущий момент. Где какой артефакт, где вангер. Всегда можно спросить...

"А у нас в игре есть люди! Ну и что, что у них один глаз и одна нога, разве это что-то меняет?.."

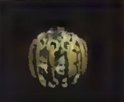
Бибураты (Глоркс): Очень обаятельные существа. Ограниченные туповатые создания, которые не признают ничьего существова-

---

ком на грузовике, то без этого шара тебе не обойтись. Запусти им в мехос своей жертвы и будь наготове. Если твой подарочек попадет тому в трюм, то негодяй уменьшится в несколько раз — тут-то и дави его, как беззащитного биба! Только действуй побыстрее, а не то рискуешь вновь встретиться с разъяренным громилой.



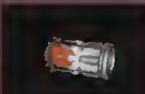
Incarnator/Инкарнатор



Проклятый подарок обитателей Трилла. Похититель мехосов. Если тебе надоело копить бибы на приличный катафалк, можешь взять этот шар себе. Останется только выследить мехос поприличней и запустить в него этой штуковиной. Если он попадет в трюм бедолаге, то новым хозяином этого мехоса со всеми его потрохами станешь ты сам! А его прежний владелец перекочует в твою старую колымагу. Этот предмет явно сварганили для того, чтобы вангеры не дремали на дорогах.

Амуниция

Pupok Pile/Пупки



Комплект неуправляемых ракет для Speettle System (10 штук). Пластикулярный боеприпас, обладающий чрезвычайно высокой молекулярной активностью и эффективно взаимодействующий с любым веществом, разрушая практически любые твердые образования.

OKorOK Pile/Окорока



Комплект ракет для Speettle System (8 штук), оснащенных системой распознавания тонких упорядоченных структур для эффективного слежения за целью. Ракеты оснащены пластикулярными боеголовками.

Boltoon Pack/Болтун

Боеприпас для Crustest Cannon (5 штук). Обладает колоссальной разруши-





▶ [illegible] ники. Юля [illegible] раммист, а художник, поэтому без [illegible]ды

ния (кроме, естественно, своего). Есть Бюро, есть Устав, "Правила поведения вангеров" — и точка. Глоркс находится в центре Потерянной цепи, это важно иметь в виду. Забавно, что среди тестеров появилось много поклонников Модного Гири. Функция бибуратов — воспитать вангера.

Циксы (Некросс): Существа, считающие себя женщинами. Не женского пола, а именно "считающие себя". Циксы относят себя к софти, то есть к людям, они пытаются им подражать. Например, они пытаются поцеловать вангера, говоря, что он — муж, а она — жена, на самом деле не понимая этих понятий. Это бутафория. Они сохранили мозг софти. Функция состоит в том, что они большие вруны, постоянно рассказывают море историй, никак не относящихся к действительности. И они собиратели историй, то есть они могут дать море информации про то, откуда взялась Цепь, как все происходило...

Кого вам благодарить за все это безобразие

Андрея "Кранка" Кузьмина — приглашение, позитивное мышление вслух на пленку, team leader, ответственность за все, антитоматная пропаганда, музыка, алабаи (Бору-Босар).

Юлию "Улитку" Кузьмину — контроль за мышлением Кранка вслух на пленку, ответственность в первую очередь за дизайн, жертва антитоматной пропаганды, тоже алабаи (Урча).

Михаила "Снарка" Пискунова — лаконичное мышление на пленку, но ответственность прежде всего за литературу и 3D-арт, еще одна среднеазиатская овчарка (Гичи-Гаплан).

Дмитрия Радионенча — общее гостеприимство, администрирование материального мира.

Андрея "Крона" Суханова и **Евгения "Стилера" Худенко** — лирические образы "мрачного" и "жизнерадостного" главных программеров, вся логика и весь интерфейс.

Александра "Зихера" Котляра — сетевые разборки, главный 3D-программер-инкогнито.

Влада Спицкого — непосредственное гостеприимство в Доме, дизайн.

Анатолия "Кото" Коныка — шифровка всего и вся, хитрые алгоритмы, программинг.

Владимира "Спика" Голиднчука — подробные объяснения туманных вопросов, программировние, переводы.

Алексея "1001" Постникова — крики "Приезжайте к нам!", веб-дизайн, связи с общественностью, размещение слухов, выдача секретной информации в отсутствие начальника, уход за бета-тестерами.

Виктора "Рубера" Краснокутского — самый громкий, но в то же врвмя тихий человек, музыкальные аранжировки и звуковые эффекты.

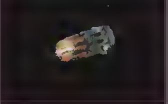
Алексея Иванова — ускорение всего, что еще может быть ускорено, расшевеливание оставшегося и повторное его ускорвние.

Дениса Скараденка — бдение багов, то есть внутренний тестинг.

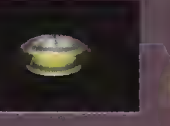
Ладу (потомка Бору & Урчи) — охрана офиса, некусание корреспондентов.

Александра "Скара" Вершинина и **Х.Мотолога** — задавание дурацких вопросов, разнюхивание и сидение на шее.

тельной силой. Ранее использовался в строительных работах для устранения геологических препятствий. Технология изготовления утеряна.



Gluek/Глюк

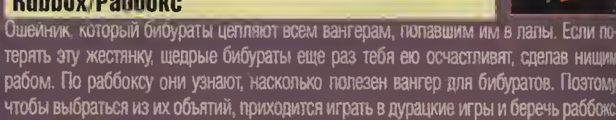


Активная протоплазма, продукт цивилизации софти. При активации "чувствует" любые неполадки в сложных механизмах и восстанавливает их работоспособность. Применяется для ремонта мехосов на ходу.

Vector/Вектор

Устройство, позволяющее обеспечить примитивную систему наведения оружия на цель.

Бонусы

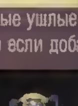


Rubbox/Раббокс

Ошейник, который бибураты цепляют всем вангерам, попавшим им в лапы. Если потерять эту жестянку, щедрые бибураты еще раз тебя ею осчастливят, сделав нищим рабом. По раббоксу они узнают, насколько полезен вангер для бибуратов. Поэтому, чтобы выбраться из их объятий, приходится играть в дурацкие игры и беречь раббокс.

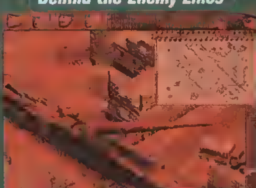
Tankacid/Танкацид

Этот сувенир с мрачнейшего из проклятых миров привозят самые ушлые и бесстрашные вангеры. Старый советник бибуратов клянется, что если добавить в танкацид пару сушеных бибов и попасть этой смесью по вражескому мехосу, он растворяется прямо на глазах. Циксы готовы отдать последнее, чтобы заполучить отраву, разъедающую железо быстрее токсика в десять раз.



С Т Р А Т Е Г И И

Commandos: Behind the Enemy Lines



Игра выйдет в июне. Кроме норвежских фьордов, наших ребят ждут приключения в песках Северной Африки, на побережье Нормандии и в пойме реки Рейн. Нам придется управлять подводными лодками, танками, автомобилями, аэропланами (Мюнхен! Через час будем в Цюрихе) и даже вагончиками канатной дороги. Скажу больше — обещается даже multiplayer.

26

"Дон Капоне"



Игра для младших и средних гангстеров, а также им сочувствующих. Играть в "Капоне" значительно более весело, чем смотреть на его картинки в журнале, а если у вас есть доступ в Интернет — готовьтесь стать папой. В смысле Доном.

32

Industry Giant



Экономический симулятор для всех возрастов. При всей простоте правил игра остается разнообразной, а при всем разнообразии — веселой. В связи с этим "Гиганту" простительны и незамысловатая графика, и не слишком удобный интерфейс, и то, что горные велосипеды там приносят 6500 долларов чистого дохода.

40

Armor Command



Трехмерная манная каша для беззубых мыслью. "Новая стратегия" для "новых стратегов" по техническим причинам пока выглядит проще, чем "старые стратегии". На самом деле является столбом с надписью "Через четыре года здесь будет город-сад"

38

Олег Хажинский

Хроника вдавленного в асфальт

Сам не заметил, как благодаря дорогой редакции оказался лежащим на одном уровне с асфальтовым покрытием центральной улицы г. Москвы. А между тем зрудированные владельцы приставок знают, что это скриншот из игры "Кризис курьера". Единственная нормальная игра — и вот облом, не работает на PC. А если и заработает когда-нибудь, то попадет в раздел action. Или в раздел симуляторов, если заднее колесо велосипеда будет заносить при торможении. Хотя вряд ли.

Удалось глотнуть светской жизни — посетил пресс-конференцию Electronic Arts на "Комтеке". Питер Лотон (менеджер по экспортным продажам) сообщил, что генералы EA планируют самым серьезным образом заняться российским игровым рынком. Цветущий вид и непробиваемое добродушие парня внушили уверенность, что так оно и будет. Особенно приятная новость у EA припасена для нас, стратегов: SimCity 3000 (Maxis теперь часть EA), Populous 3: In the Beginning (смена названия — лишь верхушка айсберга) и Dungeon Keeper 2 выйдут ПОЛНОСТЬЮ русифицированными, причем SimCity 3000 следует ждать уже в сентябре. Жаль, что подобная участь не уготована мейеровской "Альфа Центавре". Кстати, Сид плюнул на независимость и запродался вместе со своей командой в Electronic Arts. Сама выставка произвела слабое впечатление — отвратительные буфеты, масса лоу-бюджетных мажоров и бледных юношей с горящим взором и толстыми сумками. Среди прочих историй, о которых никто не узнает, это пассажи о том, как глубокой ночью (шесть утра!) я передавал г-ну Вершинину коробку "Аллодов" для г-на Кранка, как в ярости разбил клавиатуру, в сотый раз пытаясь пройти очередную миссию роскошных Commandos, и как плохо жить, когда у тебя сломался музыкальный центр. До следующего номера!



Новый век империй: от баллист до пушек

Надеемся, вы еще не забыли, что по итогам прошлого года игра Age of Empires едва не стала лучшей RTS, уступив Total Annihilation всего ноздрю или две. Народ по всему миру играет в "Империи" по сей день, а значит, разработчики из Ensemble Studios нащупали нужную струну в стратегических душах. А раз струна нащупана, к чему искать другую? К осени этого года Microsoft планирует издать вторую часть игры, и проект вступил в ту стадию, когда о будущем **Age of Empires 2** уже можно сказать что-то определенное.



Age of Empires 2 начинается там, где заканчивается первая часть игры, то бишь на самом интересном месте.

Когда деревья были большими

Неожиданности начинаются с первого взгляда на скриншоты из игры — по роскоши и полноте деталей затмевающие и без того красивую первую часть. В новой игре будут соблюдены все масштабы реального мира. Вместо привычных игрушечных домиков и такого же размера "солдатиков" в Age of Empires 2 мы увидим высокие деревья



и солидные каменные замки, рядом с которыми люди будут казаться просто букашками.

Такой подход дает игроку множество новых возможностей. Например, подъемный мост в замке можно будет поднимать и опускать, а по ходу дела — прихлопнуть им парочку юнитов противника; внутри некоторых зданий можно будет оставлять гарнизоны для обороны, а сам процесс осады замков станет на редкость живописным.

Звучит прекрасно, но в действительности подобная реалистичность оборачивается для разработчиков тяжелой головной болью. Юниты, проходящие за каменными громадинами или деревьями, теряются, а это не есть хорошо, особенно в пылу большой битвы. Сейчас специалисты Ensemble Studios как раз работают над этой проблемой. Все оказалось настолько сложно, что одно время авторы даже хотели вернуть старые масштабы зданий, но теперь вроде бы выход найден, и, по намекам продюсера, решение будет напоминать нечто из области Fallout.

Средневековье без России

Age of Empires 2 начинается там, где заканчивается первая часть игры, то бишь на самом интересном месте. Наконец-то сбудутся мечты любителей огнестрельного оружия! Новая игра будет охватывать отрезок истории от 450 до 1450 года нашей эры. Последний из четырех или пяти периодов так и будет называться — "Пушечным". В игре примут участие 13 рас, среди которых, кроме основных европейских народов и японцев, встречаются такие экзотические ребята, как монголы и персы, но русских почему-то не будет (утратили мы, видимо, свою загадочность для западного геймера!).

Каждый народ не только будет изобретать и развивать свои специфические виды оружия и строить здания в национальном вкусе, но и иметь различия на уровне юнитов. За японцев будут сражаться самураи, за англичан — лучники, а за франков — крестоносцы.

"Не нужно золота ему, когда простой продукт имеет"

Собственно внутри Age of Empires 2 не произойдет никаких революционных изменений. Основные силы направлены сейчас на совершенствование экономической модели игры. Война перестанет быть единственной целью существования. Вы сможете заключить мирный договор и добивать противника мирными средствами, лишая его возможностей торговли, которая в новой игре приобретет особенно большое значение.

Теперь золото нельзя будет добывать в шахтах; единственный его источник — торговля. Чем чужедальнее и экзотичнее ваши торговые партнеры (самый шик — за пределами карты), тем больше золота они вам принесут. Конечно, и здесь не обойдется без стычек, так что караваны в далекие страны придется отправлять под защитой армии. Возрастет роль фермеров, но вместе с тем повысится и их уязвимость — враги ко второй части игры отработают технологию передвижения прямо по пашне.

Тяжелая доля юнита

Военная модель Age of Empires 2 не останется без изменений. В нее будет включено большинство модных ныне фенек из наиболее популярных RTS. Так, группа юнитов сможет менять строй (как в Myth), будет учитываться уязвимость отряда при внезапных атаках с тыла и флангов. Морской бой станет гораздо интереснее и разнообразнее, корабли смогут брать друг друга на абордаж и таранить.

Эффективность осады замков будет зависеть от катапульт, стенобитных машин и пушек — только они способны проделать в крепостной стене дыру, в которую смогут устремиться обычные юниты, но в отличие от первой части

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
АЛЕКСАНДРОЙ МАКЕДОНСКОЙ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

игры здесь осадные орудия не будут мобильными.

Наиболее слабой стороной Age of Empires был AI отдельных юнитов, наблюдался также легкий аутизм подчиненных при выполнении команды Move. В новой игре юниты поумнеют и выучат команды "охранять", "разведывать", "патрулировать", "эскортировать" и "следовать". Кроме того, индивидуально для каждого солдата может быть задан уровень агрессивности. Скажем больше, теперь у всех, включая самого распоследнего крестьянина, появится лицо, спина, а также левый и правый бока — причем тремя последними "органами" люди видеть не будут.

В Age of Empires раздражало ограничение количества юнитов. В новой игре такие лимиты пока не предусмотрены. Вернее, они будут существовать, но как установки по умолчанию, которые можно без проблем отменить, хотя разработчики грозятся взяться за старое, если большое количество юнитов будет нарушать драгоценный баланс игры.

Итак, этой осенью нас ждет очередное грандиозное развлечение от Microsoft — на этот раз в веселой атмосфере средневековья. Продолжение не шокирует революционными нововведениями, а будет лишь расширенной версией старой игры с более удобным интерфейсом. В игре всего станет больше — зданий, цветов и звуков, даже карты увеличатся в размерах, так что пешему воину потребуется восемь минут, чтобы пройти страну из конца в конец. Ну а нам нужно как минимум полгода, чтобы дождаться Age of Empires 2. Время пошло.

Второе пришествие железнодорожного магната

Если можно говорить о "классике" в компьютерных играх, то Railroad Tycoon — один из немногих шедевров, вполне заслуживающих этого звания. Все о нем слышали, все о нем знают, но мало кто из современных геймеров его видел: Railroad Tycoon по компьютерным меркам совсем старичок — игра появилась на свет аж в 1990 году. (Разрывая тельняшку: "Дело Македонская говорит! Да я на "Поиске"! От зари до зари!" — **О.Х.**)

Из трех китов, на которых покоятся современные стратегии, — SimCity, Populous и Railroad Tycoon — только Tycoon до последнего времени оставался в почетном забвении. И вот — свершилось! Готовится к выходу **Railroad Tycoon 2**.

Железнодорожный магнат или стальной конь?

Тут-то и начинаются загадки. Во-первых, новый Railroad Tycoon разрабатывает отнюдь не легендарный Сид Мейер, и даже издатель первой части игры компания MicroProse оказалась ни при чем, — игру делает никому доселе неизвестная фирма Pop Top Software, а издает — не менее загадочная Gathering of Developers. С другой стороны, главный дизайнер игры (и по совместительству — президент фирмы-разработчика) Фил Стейнмеер — человек известный в игрушечном мире по работе над Heroes of Might and Magic I и II и, соответственно, свое дело знает.

Другая загадка — связь новой игры и ее знаменитого предшественника. Pop Top Software разрабатывает "Тайкуна" уже почти полтора года, но о проекте до сих пор никто не слышал, потому что... прежде это была совсем другая игра — под названием Iron Horse. Громкое название Railroad Tycoon 2 она получила совсем недавно, когда Pop Top Software просто позвонила в MicroProse и купила у нее права на название, которое самой MicroProse с уходом Сида Мейера было уже совершенно ни к чему. Вот так: была странная Iron Horse, а стала легендарная Railroad Tycoon!

"Это как же, — спросите вы, — люди делали Railroad Tycoon 2, даже не зная, удастся ли им получить для игры знаменитое название?!"

Здесь возможны варианты. Либо фирма пыталась разработать собственный уникальный вариант железнодорожного симулятора, и теперь ей нужно громкое имя для увеличения продаж, либо ничего принципиально нового ей сделать не удалось, и она остановилась на безопасном варианте апгрейда всем известной и всеми любимой игры. Последний вариант более вероятен.







В многочисленных интервью Фил Стейнмеер клянется в любви к Railroad Tycoon и сокрушается, что ему не удалось улучшить "идеальный" геймплей Сида Мейера. Ну что ж, спасибо и на том, ведь главное правило ремейка — "не навреди".

Игрушечная империя

Внешне Railroad Tycoon 2 выглядит именно так, как должен выглядеть Railroad Tycoon в конце 20 века, — копией рекламного макета игрушечной железной дороги в полном сборе и в разрешении 1024x768. Зелененькая травка, аккуратные деревья и веселенькие спрайтовые домики шести архитектурных стилей на 3D-поверхности плюс хорошенькие "историчные" паровозики, испускающие приятный черный дымок. Все это, разумеется, можно рассмотреть в 6 степенях увеличения, наименее подробная из которых демонстрирует всю карту целиком.

Громкое название Railroad Tycoon 2 она получила совсем недавно — Pop Top Software просто купила у MicroProse права на название...

Игровое время протянется с пробега первого паровоза в 1804 году до начала следующего тысячелетия и позволит вам "повозить" по рельсам 51 паро-тепло-электровоз. Хотя в игре есть основной масштаб времени — один месяц соответствует часу игры, — ход времени можно будет замедлить или ускорить по желанию.

В игре появится простой и удобный мышиный интерфейс. Для того что-





бы построить, например, новую железную дорогу, надо лишь выбрать тип колеи (одно-, двухколейная, электрифицированная), щелкнуть на нужной части карты и протянуть дорогу наиболее экономичным образом, причем в специальном окошке сразу же отразится стоимость реализации того или иного варианта.

Финансисты и ламеры наступают
Railroad Tycoon (по сути) останется все той же классической игрой Сида Мейера, но 1998 год внесет некоторые коррективы не только в графику и интерфейс — он коснется и самого процесса игры.

Во-первых, в отличие от далекого начала 90-х, когда для того, чтобы играть в компьютерные игры, и тем более стратегии, нужно было быть настоящим фанатом или крутым компьютерщиком, сейчас игрушками балуются все кому не лень. Эти "все", конечно, тоже захотят приобщиться к классике, которая может оказаться для них удручающе сложной. Соответственно, в новой игре вводятся обучающий уровень и упрощение геймплея на первом этапе.

Так, первоначально у вас будет возможность отвезти что угодно куда угодно, не особо заботясь о поиске покупателя для своего товара. Кроме того, вы сможете по желанию автоматизировать большинство функций на уровне микроуправления. Цель создателей игры — сделать ее интерфейс настолько понятным и "интуитивным", чтобы игрок мог пройти Railroad Tycoon 2, ни разу не заглянув в документацию.

Второе изменение коснется финансовой системы игры. В наше лишенное романтики время железнодорожные магнаты проводят больше времени на бирже, чем управляя движением поездов, и не марают руки о карандаш, проектируя новые дороги. В новой игре они смогут и вовсе отказаться от "черновой" работы, поручив ее ответственному менеджеру и до предела автоматизировав, и целиком сосредоточиться на биржевых спекуляциях и глобальном планировании.

Вы сможете покупать, продавать и объединять железнодорожные компании, брать кредиты, выпускать акции — и все эти действия будут строго контролироваться AI, который не допустит, чтобы вы, к примеру, получили слишком выгодный кредит или издали слишком большое количество акций.

Кроме того, в игре будут все необходимые примочки — многопользовательский режим (причем называется астрономическая цифра в 32 игрока) и редактор уровней. В многопользовательском режиме игроки смогут использовать для транспортировки товаров железнодорожные пути своих противников — но за соответствующую плату. Будут возникать настоящие тарифные войны и тарифные союзы, когда один игрок предоставляет другому право перевозить свои товары по льготному тарифу или вообще бесплатно. В мультиплейерном варианте сохранятся возможности биржевой игры и финансовых спекуляций.

Итак, независимо от того, станет ли новый "Магнат" ремейком старого или откроет абсолютно новые горизонты в области экономических симуляторов, мы будем ждать игру с нетерпением — уж слишком редки в последнее время стратегии на экономическую тематику.

В игре будут все необходимые примочки — многопользовательский режим (аж 32 игрока!) и редактор уровней.



Братья любят фэнтези?!

Культовая контора Mythos Software, известная всем фанатам стратегических игр как создатель сериала X-COM, не собирается продолжать тему. В данный момент братья Гэллоп разрабатывают для Virgin новую стратегию в стиле фэнтези под названием **Duel: The Mage Wars**. Информации по игре пока крайне мало, но некоторые факты мы вам поведать можем.

На этот раз игрокам придется иметь дело не с инопланетным вторжением, а с миром магии и волшебства. Вы начнете игру учеником волшебника, который наследует крепость своего дядюшки и должен постепенно завоевывать мир при помощи магических заклинаний и мифических существ. Всего в игре вам удастся создать и скомбинировать 30 разрушительных заклинаний и более 20 созданий самого загадочного вида.

Война будет вестись в 30 регионах, охватывающих три мира — кельтов, греков и средневековье. Наши магические силы столь сильны, что перед их натиском не устоит даже сама земная твердь, которая в игре будет полностью трехмерна. Duel: The Mage Wars будет поддерживать многопользовательский режим. Выход игры намечен на конец этого года.



Еще одни "Звездные войны"

Фирма LucasArts готовит к выпуску осенью этого года очередное дополнение к своей серии игр по мотивам "Звездных войн" — стратегию в реальном времени **Star Wars: Force Commander**. "Высказавшись" недавно в

жанре "Глобальных космических" (Rebellion), LucasArts решила отметиться и в жанре C&C-клонов.

События Force Commander начинаются незадолго до разрушения планеты Алдераан в Star Wars: A New Hope и заканчиваются в конце Return of the Jedi, и, разумеется, игрок будет волен выбрать любую из сторон, сражаясь за Повстанцев или Империю.

Игра будет подразделяться на главы, каждая из которых объединит по три миссии, выполняемые в одном из миров. Цели миссий весьма разнообразны — от развития базы, атак на стратегически важные здания и захвата юнитов до полного разгрома вражеских сил. В игре предусмотрены также дополнительные миссии — например, уничтожение указанной цели или сдерживание вражеских атак для прикрытия отступления основных сил.

Сфера нашей деятельности, как и в любой RTS, обычна — сбор ресурсов, строительство базы, накопление сил, финальная мясорубка. Пехотинцы в Force Commander варьируются от имперских штурмовиков и солдат мятежников до различных андроидов, а среди машин появились ранее не встре-



чавшиеся в "Звездных войнах" танки, ракетные установки и БТРы. Кроме того, в игре обнаружатся уже знакомые (до боли!) "икс-винги" с "тай-файтерами", а также еще более ста персонажей, машин и зданий из Star Wars.

Миссии будут проходить в самых экзотических местах — в тропических лесах Явин-4, пустынях Татоина и на травянистых равнинах Кореллии. Процесс обещает выглядеть на редкость впечатляющим, потому что Force Commander — первая стратегия от LucasArts, рассчитанная на применение 3D-акселератора. Плавающая камера и реалистичный рельеф — не нам рассказывать, что может дать 3D в стратегических играх.

Эти неугомонные Лорды

Краснознаменная австралийская компания Strategic Studies Group, авторитет которой можно подтвердить всего лишь одним словом — "Warlords", объявила недавно о своем твердом намерении поддержать знаменитую серию на плаву хотя бы еще одной игрой. Ее имя — **Warlords III: Darklords Rising**.

К счастью для фанатов, это не будет банальным набором новых миссий. По словам Грегора Вили (Gregor Whiley), продюсера SSG, результатом многочисленных бесед с поклонниками серии станет значительная переработка engine'а, новый дизайн самой игры, улучшенный компьютерный AI (искусственный интеллект) и несколько новых вариантов multiplayer'а (например Capture The Flag или "Север и Юг"). В остальном же, как и положено любому нормальному add-on'у, Darklords Rising предложит нам новые миссии (38 кампаний и 12 индивидуальных), 5 свежих героев, 30 новых юнитов и 10 заклинаний, а также десяток невиданных ранее способностей героев. В общем, вполне достаточно для того, чтобы освежить впечатления старых поклонников, но... слишком мало для завоевания новых.

Да! Вместе с игрой наконец-то будет поставляться приличный редактор карт, кампаний, предметов и остальных элементов игры. Выпуск игры намечен на август 1998 года.

Urban Assault: FPS и RTS в одном флаконе

Компания Microsoft, вдохновленная шумным успехом Age of Empires, готовит для нас еще более навороченное блюдо. В **Urban Assault** соединятся элементы стратегии в реальном времени и action "от первого лица". Вообще-то игра разрабатывается немецкой фирмой Terratools и известна геймерам под рабочим названием Anarchy, но только под крылышком Microsoft и с новым названием ей удалось дозреть до вполне играбельного состояния.

Идея соединить достижения двух наиболее популярных у игроков жанров носилась в воздухе уже давно, и после выхода Battlezone и Uprising компания Microsoft никак не сможет считаться пионером в этой области. Зато, как всегда, она готова забить конкурентов добротностью и масштабностью своего проекта.

Urban Assault предлагает игрокам сесть за штурвалы, рули и прочие органы управления практически любых транспортных средств. Это будут не только наземные машины вроде танков и джипов — теперь нам удастся полетать на собственных боевых вертолетах! Пересадка с одного средства передвижения на другое потребует всего пару щелчков мышью, так что стратег, словно вернувшись в очень старые и добрые реальные времена, всегда сможет оказаться на самом сложном участке сражения и лично повести свои войска в атаку.







Управление вертолетом или танком отнюдь не будет отвлекать игрока от основных задач игры. На поле боя "от первого лица" накладывается прозрачная карта, при помощи которой мы сможем управлять всеми нашими юнитами, не покидая при этом кабины очередного транспортного средства. Если же прозрачная карта все-таки мешает как следует прицелиться, ее можно свернуть в рулон.

Urban Assault предлагает игрокам сесть за штурвалы, рули и прочие органы управления практически любых транспортных средств.

Естественно, стратегическая часть игры не исчерпывается непосредственным руководством: в Urban Assault нам придется также добывать ресурсы, руководить производством техники и двигать науку вперед. Кроме того, в игре можно будет формировать соединения из различных юнитов, задавать степень их агрессивности и объединять силы нескольких соединений в одну большую армию.

В single player игра будет состоять из более чем 30 нелинейных уровней, а multiplayer-режим предусматривает поддержку сетевой игры для 4 человек.





Сатурн почти не виден

Олег Хажинский

Commandos: Behind the Enemy Lines

У нас затишье. Машина по производству C&C-клонов временно закрыта на профилактические работы, геронтофилы рубятся в StarCraft, остальные ждут KKnD Xtreme, Dune 2000 и Tiberium Sun. А между тем есть дела и поважнее. Рекомендую бросить все и ждать Commandos: Behind the Enemy Lines от Eidos (разработчик Pyro Studios). Почему? Есть несколько причин. Игра выйдет в июне, а значит, ждать осталось совсем немного, это НЕ C&C-клон, а главное — игрушка станет хитом. Более подробно — в нашем репортаже с места событий.



одождав, пока патрульный повернется спиной, он высунулся из-за забора и убил его. Остальные сбежались сами, на шум выстрелов. Большой убивал их по одному, по мере поступления. Профессионал. Другие коммандос сгрудились у стены бревенчатого дома и считали выстрелы. Их время еще не пришло. Четверо, не считая Большого: Снайпер, Лодочник, Доктор и Сапер. На самом деле Сапер был специалистом по подрывным работам, и прозван "сапером" был лишь в шутку. Впрочем, сейчас было не до шуток.



Немецкая база располагалась на том берегу реки. По ее периметру регулярно курсировали большие, по пять человек, патрули. С севера и востока укрепление защищали пулеметные вышки. На стенах были расставлены часовые, и наверняка в казармах маялась от скуки свободная смена.

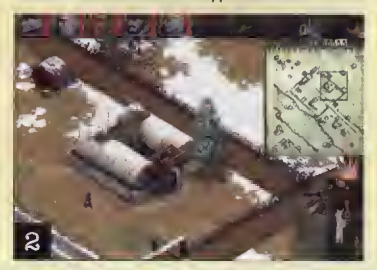
Итого, имеем человек тридцать охраны. Два пулемета, десяток автоматов и ружья. Только дурак полезет в это пекло. Или пять дураков.

Викинги для умных

Нет, это не отрывок из моего последнего романа "Мент вернулся" и даже не цитата из Хемингуэя. Вы прослушали абсолютно документальный рассказ, отчет, можно сказать, о моих действиях во второй миссии демо-версии игры Commando: Behind the Enemy Lines. Здесь и далее не будет ни гипербол, ни метафор, ни художественного вымысла — все было так, как описывается. Плюс немного лирики, к игровому "движку" отношения не имеющей, но необходимой для передачи атмосферы.

X-COM мертв, и его нишу занимают игры попроще. В прошлом номере мы писали о Soldiers at War, но герой этого обзора при всем сходстве места и методов действия — совсем другая игра. Что, впрочем, хорошо — упаси боже от появления X-COM-клонов!..

Сорок первый год, Европа повержена, но не побеждена — скрытая борьба продолжается. Небольшие тактические группы коммандос, по пять-шесть человек, отправляются в глубокий тыл для выполнения самых опасных заданий. Операции проходят в суровом реальном времени, и, в отличие от ближайших конкурентов, в Commandos мы можем управлять одномоментно только одним человеком. Остальные находятся в том положении, в котором мы их оставили, и не пытаются даже изобразить самостоятельное поведение. В результате игра начинает напоминать бессмертных "Викингов", но, к счастью, — только хорсшие их стороны.



Каждая миссия — это тактическая головоломка. В отличие от электронных врагов наше поле зрения не ограничено, и мы можем сколько угодно наблюдать за поведением противника, запоминая маршруты патрулирования и разрабатывая надежный план.

Вторая часть задачи — реализация этого плана — требует от нас безупречной четкости действий и чаще всего заканчивается провалом. Хорошо, что разработчики разрешили нам "записываться" посреди миссии, — иначе б дальше первого уровня уйти не удалось.

Труд всей жизни. Середина

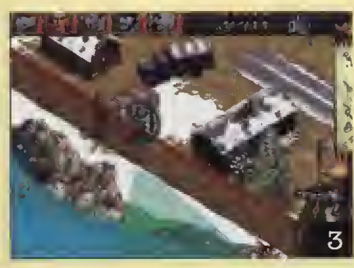
Снайпер первым расстался со спасительным забором и вышел на улицу. В оптический прицел охранник, разгуливающий по стене базы, был виден как на ладони. Никто не услышал выстрела и не заметил потери бойца. Снайпер хотел убрать еще и патрульного, охраняющего подступы к базе, но Большой остановил его — труп могут обнаружить другие патрули и поднять тревогу. "Шум нам пока не нужен, парень..."

Катер береговой охраны показался из-за излучины неожиданно. Настолько неожиданно, что Большой со Снайпером едва успели спрятаться за камнями. Подождав, пока катер скроется за поворотом, Лодочник бросился к реке и принялся надувать свою лодку. Все заметно нервничали — никто не знал про катер, и начни они операцию чуть раньше, всем конец. Большой матерился сквозь зубы — появление катера рушило его гениальный план ко всем чертям. Если патрульные на катере решат вернуться, перебравшаяся на тот берег группа окажется в окружении. Как потом выяснилось, катер курсировал здесь постоянно...

Действующие лица

Каждый из пяти персонажей имеет свои обязанности. Снайпер не умеет таскать бочки, Большой не сможет завести машину, а Доктор не в состоянии переплыть речку. Подобный "профессиона-

1. Большой убивал их по одному, по мере поступления. Профессионал.
2. Цистерна с горючим — наша цель. Карта одновременно является и радаром. Нереалистично? Зато интересно!
3. Оптический прицел Снайпера почему-то напомнил мне MDK. Кстати, промахнуться — как нечего делать, а патронов всего пять.
4. Дубль два. Патрульный катер встречается с надувной лодкой. Лодка стремительно сдувается при встрече с крупнокалиберными пулями палубного пулемета.



3



4

лизм" раздражает до тех пор, пока мы не перестанем требовать от игры стать для нас новым X-COM или Jagged Alliance. Commandos сделана в совершенно уникальном жанре, и сделана безукоризненно, безупречно. У героев нет параметров, нельзя менять оружие. Патроны в пистолете никогда не заканчиваются, а автомат убитого врага так и останется лежать на земле. При этом назвать игру простой или примитивной язык не поворачивается. Играть очень сложно. Сложно и интересно.

Вместо атак в лоб — нож в спину. Вместо безрассудной смелости — холодная осторожность. Вместо "авось" — точный, почти математический расчет. Наш отряд всегда слабее, объект всегда хорошо защищен, и порой, чтобы добраться до цели, приходится перебрать не один десяток вариантов.

Труд всей жизни. Середина, ближе к концу

Снайпера нашли по следам. Патруль при очередном обходе обнаружил труп пулеметчика и быстро отыскал виновника происшествия. Теперь его вели под конвоем, и Большой ничего не мог сделать — их было пятеро, офицер и четыре автоматчика, а он один, с ножом и пистолетом. Операция проваливалась на глазах. Снайпер ой как был нужен, как, впрочем, любой в отряде. Лишних здесь не было — все занимались своим делом. И вот сейчас Лодочник истекает кровью в снегу у реки, а Снайпер стал Пленным. Или не стал?..

Звуки шагов за каменной грядой стали стихать, и Большой, стараясь не производить лишнего шума, бросился за уходящим конвоем. Неожиданность — вот его шанс. Большой открыл бешеный огонь по людям в серых шинелях, стараясь не зацепить Снайпера. Двоих, что находились ближе всего, он убил почти сразу. Остальные успели обернуться и направить в его сторону стволы автоматов. Большой уложил еще одного, прежде чем умер сам.

Произведение соцреализма

Здания взрываются, но не рушатся, этажи не проваливаются, картины на стенах не обугливаются, потому что их не видно, — в домах можно только прятаться. Художники Commandos создали мир настолько красивый, что программистам стало жалко превращать его в развалины. Каждая из шести миссий, предложенных в "деме", разработана с непривычной для нас тщательностью. Здания прорисованы до мельчайших деталей, люди двигаются, как живые, а следы на снегу засыпает свежим снегом. Обитатели Commandos имеют не только зрение, но и слух — выстрелы и крики о помощи привлекают внимание окружающих. Выбрав любого врага, можно следить за направлением его взгляда и двигаться, когда он смотрит в другую сторону, — и это далеко не лишняя возможность!

Управление требует навыка, и некоторые вещи совсем неочевидны. Впадающие при потере внимания в кому соратники гибнут один за другим, а боец стреляет совсем не туда, куда показывает курсор с дулом пистолета. Порой за зданием или забором вообще не видно, что происходит, — здесь не помешала бы прозрачность вроде Postal'овской. Но в целом баланс Commandos выдержан на уровне — это не открытая война, а диверсионные действия в глубоком тылу врага.

В X-COM, например, в миссиях встречались откровенно затянутые, скучные моменты. Здесь тосковать не приходится, игра постоянно держит тебя в напряжении. Разумеется, творение, издаваемое Eidos, не дотягивает до уровня тактического симулятора, но, очевидно, такая цель и не ставилась. Тактическая аркада — это не ругательство, а скорее комплимент в адрес Commandos.

Труд всей жизни. Конец

Фактически, осталась мелочь. Наружные патрули сняты, Снайпер позаботился о пулеметчиках. Ворота базы охраняются лишь одним часовым. Сквозь листву деревьев двор нефтехранилища хорошо просматривается: несколько слоняющихся охранников, в беспорядке поставленные машины, сваленные грудой бочки и Цистерна. Стрелять нельзя — в казарме наверняка есть люди, они выбегут на шум. Доктор избегал смотреть Саперу в глаза. Доктор был всего лишь доктором, который умел убивать, а Сапер тащил на себе три килограмма тротила с будильником и



5

должен был доставить этот груз поближе к Цистерне.

Сапер перерезал горло часовому около будки — быстро и тихо, как учили. Он удачно подобрал момент — остальные патрульные смотрели куда угодно, только не на Сапера с окровавленным ножом в руке. Пора. Три секунды — Сапер бежит к Цистерне. Четыре — бросает рюкзак со взрывчаткой и взводит часовой механизм. Пять — немец в десяти метрах от него поворачивается и видит Сапера. Немая сцена длиной в пять десятых секунды. Семь — Сапер со всех ног бежит к выходу, и первая пуля пробивает ему левую руку. Это почти не больно. Восемь — звук сирены, из казармы выскакивают люди, на ходу снимая автоматы с предохранителей. Девять — сначала взрывается тротил, и почти сразу — Цистерна. Море огня заливает двор хранилища, раскидывает преследователей по углам, выжигает тенты, подрывает бочки с бензином. Это очень красиво, но Сапер совсем не смотрит в ту сторону. Он бежит вперед, туда, где Доктор, где Снайпер и где забинтованный Лодочник ждут его в резиновой лодке.



6

Вместо атак в лоб — нож в спину. Вместо безрассудной смелости — холодная осторожность.

P.S. Игра выйдет в июне. Кроме норвежских фьордов, наших ребят ждут приключения в песках Северной Африки, на побережье Нормандии и в пойме реки Рейн. Нам придется управлять подводными лодками, танками, автомобилями, аэропланами (Мюнхен! Через час будем в Цюрихе) и даже вагончиками канатной дороги. Скажу больше — обещается даже multiplayer.



7



8

5. Обратите внимание — уходящий патруль НЕ ВИДИТ бегущего спецназовца. Жизнь часового стремительно падает в цене.

6. В одной из миссий нам придется захватить подводную лодку. Популярная тема — уничтожение сверхсекретной пушки "Леопольд". Только здесь она нарисована куда красивее...

7. Рельеф "как бы есть" — переодевшийся немецким офицером Доктор поднимется на фуникулере, а Большому придется лезть по скале. Он умеет.

8. Расчет зоны видимости. Патруль видит всех и вся, кроме Большого, притаившегося за стеной. Скоро они повернут назад, спецназовец перелезет через стену и перережет горло караульному.

Нас предали

Олег Хажинский

X-COM: Interceptor

Слова "X–COM" и "стратегия" намертво прикипели друг к другу в аду бесконечных битв с инопланетянами. Люди пишут: "X–COM 4 выходит, а ты бездействуешь!" Спокойно, люди! Я не бездействую. Я сразу на капу нажал. X–COM: Interceptor (издатель MicroProse, разработчик Chapel Hill Development Studio), "как бы" продолжение великого сериала, с самого начала рассматривался как "симулятор космического истребителя X–COM с элементами стратегии".



скрытие свеженькой демо-версии показало: как симулятор Interceptor просто НИКАКОЙ. А чтобы оценить "элементы стратегии", придется подождать полной версии. Более подробная информация — в заключении нашего патологоанатома.

Фабула

Атака Чужих отбита, Чужие отступают, Чужие бегут. Обнаглевшее человечество гонит инопланетных животных все дальше и дальше. Линия фронта теперь пролегает далеко от Земли, в открытом космосе. В X-COM: Interceptor мы стоим во главе очередного Комитета. Только вместо подземных баз строим космические станции, а вместо агентов нанимаем пилотов. Изучаем науки, покупаем оборудование, вооружение и истребители. А когда приходит время, садимся за штурвал одного из перехватчиков и вместе с верными товарищами по звену гоняемся за летающими тарелками Сектоидов по всему космосу.

Чем не идея? Больное воображение рисует сеть орбитальных станций Комитета, захватывающие битвы в космосе и на поверхности планет — разумеется, в полном 3D. Action/Strategy в лучших традициях Battlezone: отряды истребителей под нашим чутким руководством и при активном участии пролетают на бреющем над развалинами инопланетных поселений, отстреливая последних гадов...

Что есть

Игра встречает нас все тем же нарочитым "ретро-стилем", представленным еще в Apocalypse. Фирменные X-COM'овские звуки в меню заставляют сердце сжаться от радостного предчувствия: неужели UFO опять с нами? Основной экран, уставившись в который, нам предстоит провести ближайшие пару месяцев, представляет собой лупу радара, напоминающего школьный осциллограф ХВЗ-2 1933-го года постройки. На радаре точечками обозначаются звезды, кружочками — радиус действия следящих устройств свежесооруженной космической станции.

Абсолютно все органы стратегического управления в "деме" отключены, и вместо желанной UFO-педии, настройки истребителей и покупки вооружения мы получаем лишь рекламные тексты. Тексты оформлены в мало подходящем для солидной MicroProse "базарном стиле", что-то вроде "Обратитесь к ближайшему продавцу за неограниченным доступом!", "Закажите игру сейчас!" и так далее. Неуверенность MicroProse передается и нам, поэтому, когда радары обнаруживают первую тарелку Сектоидов и три истребителя отправляются на перехват, мы выбираем корабль с самым мощным вооружением.

Полетели!

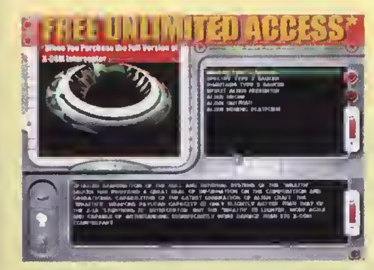
Игра поддерживает 3Dfx, но разницу между ускоренной и обычной версией заметить трудно — настолько скудно выглядит происходящее на экране. Бездарно — пожалуй, именно так можно оценить результаты работы 3D-"движка" Interceptor. Все, что я с детства ненавидел в убогих Wing Commander'ах, предпочитая им честные "Элиты", воплотилось в X-COM. Технологический уровень начала 90-х. Нарисованный (причем отвратительно) кокпит, несколько фиксированных видов "посмотри налево, посмотри направо" (особенно меня порадовали зеркальца заднего вида) и вид "сзади" — это все, что разработчики смогли предложить нам в 1998 году. Пролетающие по экрану пиксели (это звездная пыль, господа) призваны создать у игрока иллюзию того, что он находится в космосе. Иног-



1. Регресс налицо — планета, мировой океан, городок, экран осциллографа.



2. Так, по замыслу разработчиков, должны выглядеть кабины космических истребителей в далеком будущем.



да мимо вас будет проскакивать что-то вроде бетонной плиты (всегда одной и той же) — это, очевидно, для разнообразия. Вместо реалистичной модели планеты нам подсовывают размытую текстуру, а чтобы мы не потерялись в этом псевдотрехмерном мире, космос делится пополам чем-то вроде Млечного пути — грамотное решение.

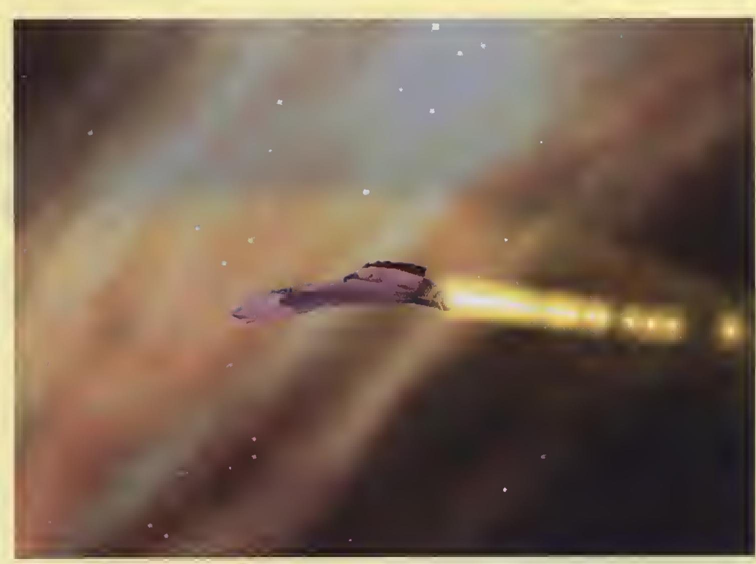
Разумеется, ни о каком ощущении полета, нормальной ориентации и радости преследования речи нет. Мы просто гоняемся за красными точками на радарах, тратим ракеты и лазеры на бесплодные попытки попасть в стремительно проносящиеся тарелки.

Мышь не поддерживается, а с клавиатуры играть — себя не уважать. Остается джойстик. Даже в первых экспериментах LucasArts на эту тему управление было сложнее. Здесь у нас два типа оружия, возможность перекачивать энергию между силовыми щитами и лазером и... пожалуй, все.

Где море тактических возможностей? Их почти нет. Стандартные "стреляй, в кого хочешь", "атакуй мою цель", "прикрой меня" — никакого предварительного планирования операции, ни waypoint'ов, ничего нового. Все, как обычно.

Что будет

Мне кажется, демонстрация "предварительных" результатов — большая маркетинговая ошибка MicroProse, потому что показывать просто нечего. Самое интересное — стратегическая часть — осталась за кадром, и ее не следует сбрасывать со счетов. В игре останется наука, но в крайне жалком виде — оказывается, все изобретения уже сделаны на Земле, и проблема состоит в том, что мы должны "скачать" данные по высокоскоростным каналам связи. Базы действительно можно будет строить где угодно, причем мы по-прежнему отвечаем за их внутреннее убранство — ангары, жилые модули, склады, мастерские, радары. Сохранятся и элементы экономики: пилотов и вооружение придется выписывать с ближайших колоний за деньги. Как все это будет сочетаться с сирыми 3D-гонками, встретим ли мы большие и красивые 3D-модели кораблей и позволят ли нам полетать над планетами — пока не ясно. На сегодня продукт выглядит, как откровенная поделка, слепленная (без всякого участия Mythos, кстати) для дополнительной стрижки купонов, на которых написано светлое слово "X-COM".



Демонстрация "предварительных" результатов — большая маркетинговая ошибка MicroProse, потому что показывать просто нечего.

Маньяк, Кейси и новичок, или Смерть как обязанность

Game.EXE, Soft Club и Electronic Arts (чуть-чуть) подводят итоги конкурса для асов Wing Commander

Столь простые вопросы...

Как же много времени прошло с момента выхода Wing Commander: Prophecy!

Уже появилась демонстрационная версия Descent: Freespace, потенциального убийцы WC, а письма по "Висюку" все еще приходят. Спасибо, коллеги!

Наши простые, на первый взгляд, вопросы, которые и составили конкурс по Wing Commander: Prophecy, многих поставили в тупик.

Предложения и призывы "включите invulnerability" и "убить их всех" отсеивались сразу.

Право же, не слишком оригинально!

А потому, критерии отбора

Ценились ответы игроков, проходивших миссию по спасению несчастного новичка на уровне сложности, большем, чем Ace. Таким образом, просто подлететь, убить Devil Ray и благополучно закончить миссию нельзя.

Вы говорили, что десять призов — слишком много? Но у нас лишь девять победителей! Эти герои детально, до последней секунды расписали действия игрока. Ну а перечислить имена погибших смогли все...

Кто они, наши герои?

Итак, наиболее полно (что и требовалось) ответили на конкурсные вопросы и, следовательно, заслужили наши роскошные призы:

1. **Дмитрий "White" Мишкин (dtm208@ire216.msk.su)**
2. **Е.Рипа (г.Чапаевск)**
3. **Д.А.Зарицкий (г.Минск)**
4. **Алексей Бахтинов (г.Рига)**
5. **Павел (pavel@post.tomica.ru)**
6. **Юрий "Gemini" Пустовойт (г.Зеленоград)**
7. **Андрей Чиж (г.Пермь)**
8. **Виктор Тимашов (г. Москва)**
9. **Александр (г.Сергиев-Посад)**

Поздравляем!

Осталось уточнить, как получить призы — наручные часы и мышиные коврики с фирменной символикой вашей любимой Electronic Arts. Да, это вопрос... Впрочем, какие проблемы — победители должны позвонить (прислать электронное письмо) в редакцию и сообщить свой точный почтовый адрес. А потом — немного подождать: пока доблестная российская почта домчит до вас наши ценные бандероли. Ждем ваших координат, Пилоты!

Наши телефоны: (095) 232-2261, 232-2263. Наш e-mail: game.exe@computerra.ru.
Наш адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, Game.EXE.



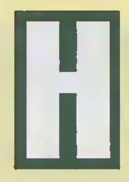
ELECTRONIC ARTS

Резиновый сержант

Олег Хажинский

Army Men

Если ты сделан из зеленой пористой резины, тебе многое можно. Разрешается быть некрасивым — твой внешний вид никого не интересует, можно вести себя глупо — ведь в голове ничего, кроме резины, можно смешно бегать и ловко перекатываться по камням, ведь это совсем не больно. Если человеку в игре оторвать голову, продукту поставят рейтинг "от 18 и старше", а резинового солдата можно расплавить из огнемета — он будет только забавно пузыриться и потешно орать. 3DO приглашает нас провести несколько дней в резиновой армии в качестве сержанта. Рецепт Army Men прост: немного action, немного стратегии, остальное — зеленая пористая резина.



Начнем с того, что Army Men прошлогодней поры, о котором мы взахлеб писали в новостях, и Army Men дня сегодняшнего — по сути, две совершенно разные игры. В какой-то неуловимый момент продюсеры 3DO поняли, что вот-вот выпустят в свет еще одно сочинение на тему "Мой C&C-клон", и почувствовали, что много денег на нем не заработаешь. И тогда волевым решением выпуск игры отложили на полгода.

Army Men подвергся тотальной переработке — из запасов зеленый резины был вылеплен бравый Сержант, и весь акцент игры сместился от "третьего" лица к "первому". Примерно тогда же одна из студий 3DO (Cyclone) заканчивала разработку экспериментального Uprising. Army Men, по замыслу разработчиков, должен повторить успех "3D-стратегии от первого лица" на плоских рисованных полях страны резиновых солдат.



1. Импровизированный тир — перед настоящими боевыми действиями резиновые сержанты проходят на полигоне краткий курс молодого бойца.



Опять солдатики

Одно в игре осталось неизменным — игрушечные солдатики. Разработчики уверяют, что идея использовать пластиковых людей вместо настоящих пришла к ним случайно. Мол, они отрабатывали gameplay будущей игры на столе, активно применяя настольных солдатиков в качестве моделей. И вдруг — эврика! Поистине, этот день стал черным днем календаря для всех резиновых солдатиков мира. Потому что такого издевательства над игрушками я еще не видел ни в одной игре.

В действе участвуют солдаты четырех армий — Зеленых, Коричневых, Синих и Серых. Основное противостояние разворачивается между Зелеными (это хорошие, мы играем за них) и Коричневыми (плохие солдатики). Остальные армии вступают в действие эпизодически, когда это требуется по сюжету.

Сюжет Army Men забросит терпеливого игрока сначала в пустыню, затем в приальпийские леса, в дремучие болота и под занавес — в тайную страну армии Коричневых. На каждом уровне разработчики приготовили для нас по девять запутанных миссий. Почему запутанных — потому что зловредное начальство никогда не говорит Сержанту сразу, что надо делать. Развитие сюжета внутри одной миссии будет зависеть от ваших действий. То нам надо успеть перехватить шпиона Синих, прочесть тайное сообщение, оставленное в левом заднем кармане его резиновых штанов, и действовать по обстановке, то провести отряд через линию фронта к своим и ждать приказаний — голос в трубке радиотелефона вечно придумает что-нибудь новое. Последний писк — после очередной вашей смерти трубка заботливо сообщает, что вы умерли. Спасибо, я в курсе.

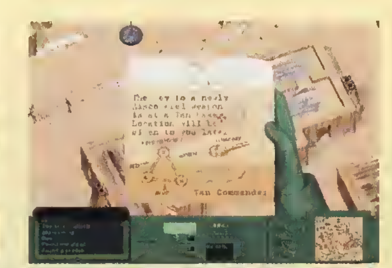
Сержант на все руки

Сержант — главное действующее лицо в игре, и подчиняется только нам. От прочих резиновых рядовых зеленого цвета Сержанта помимо трех полосок на рукаве отличает повышенная тяговооруженность и недюжинные способности в области управления транспортными средствами. Мы имеем право носить два типа оружия, к примеру автомат и гранаты, а также какой-нибудь вспомогательный механизм, вроде миномета или аптечки. Все это добро периодически обнаруживается на территории складов различных армий, в окопах и просто на улице. Увы, схватив миномет, базуку придется выбросить — Сержант не резиновый. В смысле, резиновый, конечно, но базуку все равно придется отложить до лучших времен.

Помимо владения всеми известными видами оружия, Сержант не прочь прокатиться с ветерком. Джип, оборудованный пулеметом, танк, грузовик — любое из этих транспортных средств может стать нашим, если место водителя свободно. Рассекать вдоль линии фронта на танке — одно удовольствие. Встретившиеся на пути коричневые солдатики размалываются в формованную труху с легким хрустом, выстрел прямой наводкой превращает настырного гранатометчика в пар, а за-







боры и колючая проволока перестают быть преградой. Жаль, что все в этом мире, и танк в том числе, рано или поздно приходит в негодность — тогда приходится выползать из-под обломков и идти дальше на своих двоих.

Сержант как полководец

Какой начальник без подчиненных? Вот и наш Сержант имеет под командованием взвод. Правда, добиться от своих подневольных какого-либо осмысленного поведения я так и не смог. В распоряжении командира всего три команды — "За мной", "В атаку" и "Держи оборону". Первая команда зелеными бойцами выполняется единодушно и слаженно. Как, впрочем, и последняя. С атакой сложнее: Сержант должен "ткнуть пальчиком", кого именно он подразумевает в качестве атакуемого, и, может быть, в одном случае из десяти, взвод осчастливит вас выполнением приказа. Впрочем, бредущие за вами цепочкой бойцы и без лишних команд вполне успешно отстреливают приближающихся врагов, а требовать большего от них не приходится. В Army Men Сержант по совместительству является Рэмбо и все самые ответственные операции выполняет сам.

В самых запущенных случаях на помощь взводу готова прийти авиация. Буквально через секунду после нажатия волшебной кнопки самолет сбросит в указанное место солидную порцию бомб или отряд десантников. Иногда начальство просит сфотографировать секретные объекты противника — тогда нам нужен самолет-разведчик. Не претендуя на реалистичность, разработчики расположили "ящик" с вызовом авиации в одной куче вместе с боеприпасами, оружием и аптечками. Съел — и порядок.

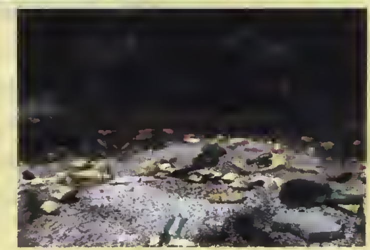
Наши комментарии

Почему игра начинает бесить уже через пять минут? Я долго думал над этим вопросом и не мог понять. Вроде бы все на месте — веселенькая смесь action и strategy, плавящиеся в огне солдатики и разнообразные миссии. Секрет был настолько прост, что был найден не сразу. Сержант управляется на аркадный манер! Вместо того чтобы указывать человечку направление движения и карать недругов, мышь всего лишь поворачивает сержантское тело в разные стороны. Ходьба, всякие там приседания, кувырки и поползновения осуществляются с клавиатуры, и это в принципе нормально, если бы не стрельба.

Стреляет Сержант не "в кого-то", как мы привыкли, а "куда-то". Пять градусов влево или вправо — и пуля летит мимо. Порой можно стоять почти вплотную к противнику и из-за неудобного управления стрелять мимо. А противников немало... И палят они ох как метко...

Если недруг в пяти метрах от вас вдруг бросился на землю, как следует себя вести? Разработчики считают, что нам стоит также опуститься на пол — так будет легче попасть. В Army Men стоящие не попадают в лежащих, даже если они находятся нос к носу. Плюс море глюков, возникающих при стрельбе из-за препятствий и с возвышений.





Получается, что вместо того, чтобы продумывать план операции и талантливо его реализовывать (как в возлюбленном Commandos), мы вынуждены всю дорогу бороться с собственной винтовкой и непонятно почему застрявшим между двух камней танком.

Рассматривать игру как action — оскорблять высокий жанр. Экшены такого уровня уже давно не живут на моем винте дольше двух минут. Графика в игре практически отсутствует — удачным моментом можно признать лишь живописные останки солдатиков, горой возвышающиеся в хорошо простреливаемых местах. Игра могла бы выжить именно благодаря своей "многостаночности", но разработчики почти убили стратегический потенциал этим невозможным интерфейсом управления. И что мы получили? Аркаду времен "Спектрума", с графикой уровня 1980 года и multiplayer-режимом для четырех человек. Спасибо, не надо.

В Army Men Сержант по совместительству является Рэмбо и все самые ответственные операции выполняет сам.

P.S. Автор отдает себе отчет в том, что солдатики делаются не из резины, а из пластика, но продолжает настаивать: в Army Men все действующие лица выполнены из пахучей, пористой резины. Из такой еще отливаются красные крокодилы мариупольской фабрики тяжелой игрушки.



Army Men

Разработчик	**3DO**
Издатель	**3DO**

Резюме

Эксперимент над Army Men можно считать провалившимся. Перестав быть RTS, игра так и не стала action, оставшись висеть в пустоте. Еще одна ошибка эволюции.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: до 4-х человек через DirectPlay

Рейтинги

Графика	**60%**
Звук	**65%**
Сюжет	**80%**

Интересность

65%

2. Прогулка по улицам этого пыльного городка может стоить жизни — за каждым углом прячутся солдаты Коричневых.
3. Аккуратно подъехать на танке и вынести врага выстрелом в слину — разве это не весело?
4. И ядрам пролетать мешала... Пока вы носитесь с выполнением очередного задания, бои на линии фронта не прекращаются, и солдаты продолжают перемалывать друг друга в труху
5. Сержант мертв! И слава богу.

Отцы и Доны

Олег Хажинский

Мы все обожаем это. Мы знаем, как умники должны хранить свои деньги, чем заняться мертвецу в Денвере и что надо делать, когда тебя вызвали. Мы прочли "Крестного отца" задолго до того, как посмотрели. А посмотрев, прочли еще раз. Молодой сицилиец Де Ниро отвечает услугой на услугу, а старый еврей Де Ниро бьет молотком по пальцам. Аль Капоне и Аль Пачино — это почти одно и то же, преподаватель Сотников превращается в Дона Сотини и, что характерно, тоже хочет "такой чемоданчик денег каждый месяц"...

"Дон Капоне"

Страдающая от духовного и физического ожирения американская нация не смогла извергнуть из себя ничего стоящего на сицилийские мотивы. Игра пришла с Севера, из загорелых рук жгучих финнов. "Georgia, Georgia, Georgia on my mind..." Под легкий джаз крелкие ребята в широкополых шляпах деловито размазывают по стенке владельца прачечной. Добро пожаловать в Чикаго, год 1932.

Быть плохим — это круто

За хороших играют одни кретины и неудачники. Мы давим бабушек попарно — так получаешь больше очков. Страусов в Postal предпочтительнее выжигать из огнемета и еще важно не тратить патронов на контрольный выстрел в голову — пусть народ помучается. Все без ума от Grand Theft Auto — хайджекинг оказался значительно более веселым занятием, чем нам рассказывали в "Криминальном патруле". До последнего времени поклонники стратегических игр выглядели, как белые вороны: поливали сады, возводили дома, усмиряли агрессоров, поднимали экономику и творили (вдумайтесь только!) добрые дела. Конечно, убивать приходилось, и немало, но всегда с моральной индульгенцией в кармане — либо в условиях соревнования, либо для спасения человечества, либо враг был слишком уродлив. Сегодня мы, наконец, можем расслабиться и почувствовать себя как дома: финская игра Legal Crime от Byte Enchanters, побывав в руках российской команды Snowball Interactive, превратилась в "Дона Капоне" и буквально на днях появится на прилавках магазинов. Давайте на время отложим свои стойкие моральные убеждения в сторону и поиграем в одного самых отвратительных людей уходящего века.

По кварталам Чикаго разгуливают пацаны с битами и убедительно просят владельцев заведений делиться.



1. Дружеский визит: под прикрытием снайперов (1 и 2) наши киллеры (3, 4, 5, 6 и 7) пробираются на территорию Моргана...

Как все было

Мне кажется, что в Финляндии нет сицилийской мафии. И вообще скучно. Может быть, поэтому ребята из Byte Enchanters придумали эту игру. По кварталам Чикаго разгуливают пацаны с битами и убедительно просят владельцев заведений делиться. В закусочных устраиваются притоны, а кинотеатры переоборудуются в тотализаторы. Деньги текут рекой, но в городе есть и другие семьи, которые хотят кушать. Поэтому люди в плащах стоят на перекрестках ключевых улиц, а под плащами у них — винтовки. Чемоданчики денег регулярно доставляются к нужным людям в полицию, армию, сенат и ФБР — заниматься серьезным бизнесом без поддержки политиков и силовых структур невозможно. А когда приходит время Большой войны, наши ребята с "томпсонами" садятся в бронированные "Кадиллаки" и едут на другой конец города.

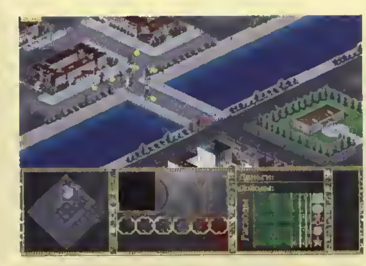
Здесь надо добавить, что кроме горячего желания сделать игру про мафию, у финнов ничего не было. Ни опыта, ни денег, ни умения программировать: новички в игростроении, ребята колдовали над этой игрой около полутора лет. Legal Crime задумывалась исключительно как многопользовательская игра для Интернета, и это наложило на нее свой отпечаток: аскетическая 8-битная графика, много лет назад устаревший графический "движок", очень доступные правила и прозрачный интерфейс. Каждый желающий мог скачать демо-версию Legal Crime и сразу же принять участие в мафиозных разборках. А втянувшись — купить полную игру.



Такая доступность пошла проекту на пользу — его заметили и оценили. За ужасающей графикой и общей кривизной игры народ сумел разглядеть нечто более важное — продуманный дизайн и обещание играбельности. Пять тысяч бета-тестеров помогли игре избавиться от ненужной шелухи, оставив только самое необходимое, и в результате "первый блин" Byte Enchanters с практически нулевыми шансами на успех оброс тысячами постоянных поклонников. К американской, европейской и китайской мафии скоро присоединится русская — на особенных условиях.

Русская мафия

"Дон Капоне" — это не просто русифицированный Legal Crime. Задумка Snowball Interactive и "1C" состояла в том, чтобы добавить в многопользо-





вательскую игру одиночные миссии. Параллельно с этим экс-Legal Crime подвергся тотальному "фейс-лифтингу". 256 цветов уступили место 16-битной графике, все здания были перерисованы, внешний вид интерфейса переработан, и, конечно, гангстеры заговорили по-русски. Да как!

Пройдя игру до конца, вы сможете написать нехилый реферат на тему "Ранний Альфонсо Капоне". Документация на игру содержит подробную автобиографию короля преступного мира Америки 30-х, а последовательное путешествие по 21 миссии заставит вас шаг за шагом пройти через все ступени превращения мелкого жулика в Крестного отца. Что ж, приступим?

О'кей, о'кей, мы будем платить!

Чтобы всегда быть при деньгах, не обязательно уметь их зарабатывать, достаточно уметь их отнимать. Свой первый миллион мы сколотим при помощи банального рэкета. Кинотеатры и прачечные, чайные и газетные киоски — все эти уважаемые заведения нуждаются в нашей защите, только не все их владельцы это понимают. Разъяснительную работу проводят боевики — вышибалы и стрелки, налетчики и снайперы, воры и террористы, гробовщики и киллеры, и даже верные шоферы на бронированных "Кадиллаках". Роли в преступном мире давно распределены, и каждый занимается своим делом. Чем ближе заведение к центру города, тем выше куш. Однако опасайтесь соваться сразу в фешенебельные места — хозяева вызовут полицию, и вы лишитесь одного из членов семьи. За деньгами к счастливым хозяевам объектов соцкультбыта приходят курьеры — беззащитные существа в мятых костюмах. Счет в банке растет, жить хорошо, но хочется жить лучше. Пора расширяться.

Любое из "окученных" зданий можно превратить во что-то еще. В притон, массажный салон, подпольное казино и так далее. Вариантов очень много, бизнесы стоят вам разных денег и приносят разные доходы. Грязный бар на окраине Чикаго не сравнится с роскошным казино в центре города. Существуют четыре основных вида подпольной деятельности — бутлегерство, нелегальные развлечения, игорный бизнес и "решение вопросов силовым методом". Какое именно из направлений выбрать — не имеет принципиального значения, но узкая специализация обладает как своими плюсами, так и минусами. Ваши доходы растут вместе с вашей долей на рынке, и получив контроль, скажем, над всеми игорными заведениями в городе, вы удвоите свои доходы. Но если ваш соперник заставит сенат легализовать игорный бизнес — можно упаковывать чемоданы, вы банкрот. Единственный вид бизнеса, не поддающийся легализации, — это то самое "решение проблем", однако по сравнению с другими отраслями здесь и доходы на треть меньше.

Бог велел делиться

Жадность — это плохо. Реки наличных, ежесекундно стекающиеся на базу, мы можем целиком оставить себе, но более разумно будет вкладывать деньги в официальные городские структуры. Кому, когда и сколько — это целая наука, с множеством тактических хитростей, и у каждого игрока есть на этот счет свое мнение.

Подкуп армейских чинов обеспечит семье новых боевиков. С ростом влияния в армейской среде мы будем получать возможность "покупать" все более опасных людей — от простых стрелков до смертоносных гробовщиков. Всего в игре более 10 различных типов гангстеров, и каждый из них подходит для вполне конкретных задач. Каких? Мы расскажем об этом чуть позднее.

От полноты бумажника начальника полицейского участка также зависит многое: с ростом собственного влия-



ния вы сможете открывать все более и более крупные нелегальные предприятия, от VIP-баров и до пивных заводов (это при сухом-то законе!). Задержанные с поличным орлы будут отпускаться на волю за углом и вновь приступать к работе с населением. Коллег по цеху из вражеской семьи можно затаскать по тюрьмам — если, конечно, они не платят полиции больше. Неугодное заведение конкурентов — закрыть,



Разъяснительную работу проводят боевики — вышибалы и стрелки, налетчики и снайперы, воры и террористы, гробовщики и киллеры...

а в чужом казино провести облаву, оканчивающуюся для него весьма и весьма плачевно.

Люди в Сенате могут помочь закрыть лучший притон конкурента, обесточить целый квартал, оставив ненавистного Дона Палезе без денег или, что самое страшное, протолкнуть закон о легализации какого-нибудь из запрещенных бизнесов. Через друзей-депутатов можно распустить о вражеском доне нелицеприятные слухи, в результате которых от его покровительства откажется добрая треть заведений. Ничто не стоит устроить утечку информации о том, что этот дон в раннем возрасте и сам был осведомителем ФБР, а можно и начать депутатское рассле-





2. Команда быстрого реагирования (1) у собственной базы (2) рядом с районом центральных казино (3).



дование. Результаты? Естественно, негативные: от потери уважения (и впоследствии денег) до потери денег (и впоследствии уважения).

ФБР — весьма могущественная и целостная организация, но некоторые ее сотрудники получают меньше других. Вы можете исправить положение — и тогда приток свежих "разведданных" вам обеспечен. Хотите информатора в стане врага? Нет проблем!

Большинство крупнейших Интернет-провайдеров в России откроют на своих серверах отдельные каналы для игроков в "Капоне".

"Дон Капоне"

Разработчик	**Byte Enchanters Oy, Snowball Interactive**
Издатель	**"1С"**

Резюме
Игра для младших и средних гангстеров, а также им сочувствующих. Играть в "Капоне" значительно более весело, чем смотреть на его картинки в журнале, а если у вас есть доступ в Интернет — готовьтесь стать папой. В смысле Доном.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт** (32 для NT)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA 1 Мбайт** (2 Мбайт рек.)

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: Интернет (www.capone.ru)
- 30 Мбайт на HDD

Рейтинги

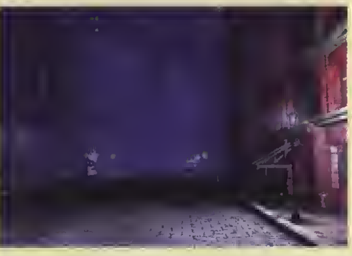
Графика	**55%**
Звук	**95%**
Сюжет	**95%**



Перекупить одного из мелких боссов ненавистной семьи? Пожалуйста. Координаты базы противника? Точная статистика по его доходам? Сию секунду! Наводка на самых опасных гангстеров? Данные об их количестве? Точное расположение подпольных контор? Запросто, главное — чтобы курьеры регулярно посещали здание на Лубянке, или как она там у них... Высший пилотаж, доступный только лучшим друзьям Гувера, — возможность раздобыть настоящие документы агентов ФБР и проникнуть в святая святых конкурирующего клана, где ваш человек наверняка сможет достать чужого caporegime.

Гангстером быть трудно

Самые интересные, на наш взгляд, миссии — чисто "экономические", там, где надо развиваться, бороться за сферы влияния и вести масштабные боевые действия с участием гробовщиков на "Кадиллаках". Однако 21 один раз повторять "плюс-минус" одну и ту же тему разработчики из Snowball Interactive не стали и придумали для нас множество иных хитрых заданий. То мы должны тайком пробраться в самое сердце вражеского



квартала и убить "Большого Джима" Колосимо, то — защитить себя от нападения пяти "Кадиллаков", то — пробраться на другой конец города за подмогой, или эвакуировать участников всеамериканского конгресса мафиозных семей, или открыть тройку-другую ночных клубов на чужой территории, и т.д. и т.п.

Многие подобные задания не требуют от нас особенных стратегических талантов. Скорее, эти миссии напоминают головоломки в реальном времени. Изучить обстановку на улицах, просчитать маршрут, быстро и четко передислоцировать силы, и при определенной удаче с некоторого раза цель достигается. Смущает то, что минимальные изобразительные средства и слабый "движок" "Дона Капоне" не рассчитаны на такие action-вставки и потому смотрятся простовато.

Юниты очень мелкие, и порой в них трудно попасть мышкой, в море шастающих туда-сюда курьеров легко потерять нужного боевика (отличаются они по цвету предметов одежды и профессиональным принадлежностям — террорист шастает с бомбой, гробовщик — с пулеметом Томпсона, киллер — с ножом, и так далее), поэтому лучше "сажать" группы бойцов на "горячие кнопки". В общем, управление немного похоже на все стратегии в реальном времени типа C&C, но имеет свою специфику. Квадраты городских кварталов не самое интересное место для ведения развернутых боевых действий. Очень многое зависит от того, где и как вы расставите свои силы. Завидев врагов, люди начнут стрелять самостоятельно, и активно руководить их действиями трудновато. А при многочисленных стычках в разных частях карты — просто невозможно.

Мафия в сети

Несмотря на все изменения, "Капоне" изначально задумывался как многопользовательская игра, и именно в Сети начинает работать на полную мощность. Пройдя все одиночные миссии, вы будете вполне готовы к встрече с мафиозными семьями по всему миру. "1С" планирует всячески поддерживать фанатов сетевой игры, и в этом направлении уже немало сделано. Заработал сервер www.capone.ru, с которого все сетевые Крестные отцы должны начинать свою карьеру. Большинство крупнейших Интернет-провайдеров в России откроют на своих серверах отдельные каналы для игроков в "Капоне". У новичков в Сети будет выбор — попробовать действовать в одиночку или вступить в чью-нибудь семью. Разумеется, крутые мафиозные кланы в Интернете не берут зеленых бойцов, поэтому вам придется сначала доказать им свое умение. Сейчас по всему миру более или менее активно действуют около 90 "семей", и их число растет — рано или поздно игроки покидают своих донов и образуют собственные семьи.

"1С" и Snowball Interactive планируют еженедельно выкладывать на своих сайтах новые карты, регулярно устраивать "Битвы за Чикаго", в которых будут определяться самые сильные кланы, и вообще всячески культивировать "кланoвость" и "семейность". Владельцы демо-версий "Капоне" (которые можно скачать по адресу www.capone.ru) также смогут принять участие в битвах и оценить multiplayer-режим "Капоне".

Оки-доки, Босс!

Игра не вписывается ни в какие рамки. Не лезет ни в какие ворота. Она выглядит не так, как должна, — при таком звуке, и играется не так, как должна играться при таком внешнем виде. Все перемешалось: примитивнейшие графика и "движок", которым не в состоянии помочь 16-битные "подтяжки", роскошная "озвучка", "тот" джаз, который не хочется делать тише, появившееся невесть откуда море деталей и разнообразие игровых ситуаций, в обиходе называемые играбельностью.

Увы, "Капоне" не станет культовой мафиозной игрой на все времена. Для этого игру надо переделывать полностью, с нуля. Финальный продукт вышел легким, простым, прозрачным и почти веселым. Пусть финские дизайнеры не тратили время на оптимизацию вывода графики и не слишком задумывались о внешнем виде игры, они сумели нащупать хороший баланс в multiplayer и (неужели?) не сотворить еще один C&C-клон. Ребята из Snowball Interactive научили финнов работать по выходным и раскрыли кое-какие секреты программирования. Возможно, следующее творение Byte Enchanters будет красивым не только изнутри.

3. Полицию вызывали? Ко времени ее приезда (1) наш передовой отряд в лице стрелка (2) и вышибалы (3) уже успел уложить обоих бандитов противника (4 и 5).

Их разыскивает полиция

Справочник молодого гангстера, поигрывающего в свободное от основных трудов время в игру

"Дон Капоне"

Сергей Климов (Snowball Interactive)

"Система простая: повязанный, умник, вор в законе, босс", — разъяснял нам герой Аль Пачино в "Донни Браско". В "Капоне" своя система, посложнее. Сцена преступного мира Чикаго начала века богата различными действующим лицами, и новичку в этом бизнесе порой бывает трудно разобраться. Мы поможем вам.

Ниже приводится "досье ФБР" на всех персонажей "Капоне". Здесь есть все — от мелкой рыбешки "Курьера" до особо опасного "Наемного убийцы". Кто такой, зачем нужен, где лучше применять и сколько платить — на все эти вопросы вы получите ответ, внимательно пролистав наше досье.

Курьер

Курьеры — самые безобидные и низкооплачиваемые сотрудники вашей организации. После того как вы захватите хотя бы один бизнес, они



автоматически начнут курсировать между вашей базой и источниками дохода, собирая положенные семье деньги.

Услуги снайпера стоят весьма прилично, но, в отличие от стрелка, снайпер снимает любого противника первым же выстрелом.

При выборе любого курьера в окне статуса появится сумма денег, которую данный персонаж несет с собой в настоящий момент. Курьеры — существа слабые и легкоранимые, а деньги убитого курьера сразу же направляются на счет убийцы, так что, прежде чем захватить какой-нибудь бизнес вдали от собственной базы, заранее продумайте защиту курьеров — иначе вы очень быстро лишитесь не только их самих, но и собранных денег.

Вышибала

Самый примитивный и дешевый гангстер из всех, кого можно нанять за деньги, вышибала тем не менее весьма эффективен для рэкета бизнесов на городских окраинах. Практически бесполезен для охраны ключевых улиц или защиты вашей



собственной базы. Если у вас есть возможность нанять пару-тройку лишних вышибал, объедините их в отряд и пошлите на территорию противника — лучше в район, где у него сосредоточено наибольшее число бизнесов. К тому времени, когда подоспеет вражеское подкрепление, ваши вышибалы успеют перебить не один десяток курьеров...

Зарплата: $20,000 в неделю.

Стрелок

Не очень дорогой, но весьма надежный гангстер, который на первых порах обеспечит вам прекрасную защиту от вышибал конкурентов. Для начала поставьте двух или трех стрелков вокруг вашей базы — на случай, если чужие вышибалы решат нанести визит в самом начале миссии. Затем, по мере развития сети



собственных бизнесов перемещайте ребят на границы отвоеванной территории, в особенности на связующие разные районы города мосты. И еще одно важное замечание: оружием стрелков снабжает армия, так что не забывайте регулярно платить ей небольшую мзду.

Зарплата: $60,000 в неделю.

Снайпер

Услуги снайпера стоят весьма прилично, но ведь и работает он чрезвычайно эффективно: в отличие от стрелка снайпер снимает любого противника первым же выстрелом. Прекрасно подходит для охраны мостов и ключевых улиц. Единственный недостаток — время, которое требуется снайперу, чтобы точно прицелиться. Поэтому, если вы ожидаете целую группу вражеских гангстеров, поставьте перед снайпером одного-двух стрелков, которые отвлекут на себя внимание нападаю-



щих. Снайперскими винтовками вас снабжают те же друзья-военные — отблагодарите их суммой в 5-6% от вашего дохода.

Зарплата: $110,000 в неделю.

Налетчик

Довольно редкий и необходимый скорее в нападении, чем в обороне гангстер, способный убрать двух-трех близко стоящих бандитов одним выстрелом. Очень эффективен



для организации диверсий в чужом районе города: урвите правильный момент и подошлите его к месту сбора вражеских курьеров. Только, пожалуйста, будьте осторожны при использовании налетчиков на собственной территории — ведь под их огонь вполне могут попасть и ваши собственные гангстеры и курьеры.

Зарплата: $90,000 в неделю.

Гробовщик

Наследие Первой мировой мойны, автоматы Томпсона оказались слишком мощным оружием для городской полиции, но очень даже пригодились преступным группировкам во время бутлегерских войн 30-х годов. Если вы когда-нибудь сможете установить настолько плотные отношения с армией, что она предоставит вам пару-другую подобных "игрушек", — берите, не раздумывая! Один гангстер с "томпсоном" способен буквально за минуту очистить площадь перед базой противника или полностью уничтожить наступающую банду вражеских бойцов — поэтому их и называют гробовщиками... Зарплата: $130,000 в неделю.



Наемный убийца

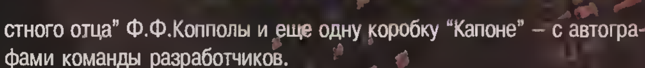
Наемный убийца, или киллер, — дорогой, но верный способ снять часового, незаметно уничтожить патруль или напрочь смести первую линию обороны противника. Он незаметен для остальных гангстеров и обнаруживает себя только после того, как совер-

Наследие Первой мировой мойны, автоматы Томпсона оказались слишком мощным оружием для полиции, но очень пригодились преступникам.



ДОН КАПОНЕ

ПРЕДЛАГАЕТ СВОИ УСЛУГИ



Вы только что прочли рассказ о "Капоне" и теперь страстно хотите ИГРАТЬ? Понимаем и одобряем! Что? У вас нет денег не только на игру, но даже на кольт жалкого сорок пятого калибра? И вы никак не можете убедить бабушку разбить глиняную свинью, чтобы купить на эти деньги игру про мафию?

Ладно, не страдайте, мы предлагаем вам способ получше:
"1С", Snowball Interactive и Game.EXE объявляют конкурс, пять победителей которого получат коробки с "Доном Капоне" бесплатно!

Что? Кто сказал "убить"? Нет, на сей раз убивать никого не надо. Просто вы
1. Скачиваете демо-версию игры на http://www.capone.ru.
2. Играете как следует.
3. И правильно отвечаете на вопрос "ЧТО ОБЩЕГО между "Капоне" и Quake?

Задание понятно? Отлично! Звоните в редакцию, пишите письма, подстерегайте нас у подъездов.
Но это еще не все!

Игрок, первым вошедший в сотню лучших гангстеров европейского хит-парада "Капоне", получит от нас в подарок лицензионное издание "Крестного отца" Ф.Ф.Копполы и еще одну коробку "Капоне" – с автографами команды разработчиков.

Как это сделать?
Записаться в европейский ladder может любой игрок, даже с демо-версией.
Для этого надо пойти на http://www.igl.net/legal/ и вступить в Legal Crime ladder ("европейский табель о рангах"), после чего запустить "Капоне" в онлайне и начать играть не обычные, а "ladder"-игры. О том, что игра будет "конкурсная", игроки договариваются устно, и после окончания матча должны в течение получаса доложить о результатах на сайт. Беспристрастный судья подсчитывает количество очков, которое вы заработали/проиграли, и определяет ваше новое место в табели о рангах.

Это невозможно!
Вовсе нет. Чтобы попасть в первую сотню, достаточно сыграть всего ОДНУ игру с лучшими из лучших и ВЫИГРАТЬ ее. Или принять участие в 20 сражениях с середнячками и победить хотя бы в половине из них. Человек, который решил, что вошел в сотню, должен не медля связаться с нами по адресу olegexe@online.ru и сообщить о своем достижении. Учтите, что самозванцы будут помещены в тазик с цементом и в принудительном порядке опущены на дно Гребного канала (Москва, Крылатское). Дерзайте!

1. "Стрелка" по-чикагски: дон (1), четверо гробовщиков из его личной охраны (2, 3, 4 и 5), «Кадиллак» дона (6) и трое снайперов в местах возможного появления противника (7, 8 и 9). Почему же не едет Джеки Карузо? (На заднем плане заметен спешащий по своим делам курьер (10).



шит свое первое убийство. Случайно заметив светло-зеленую рубашку на территории врага, знайте — противник замышляет недоброе! Будьте настороже до тех пор, пока не найдете и не уничтожите этого киллера. Лучший способ защиты против наемных убийц — это линия вышибал, которые, погибая, предупреждают об опасности стоящих за ними стрелков или снайперов, но лучше все же до этого дело не доводить и атаковать конкурентов, пока их база слабо защищена.

Зарплата: $100,000 в неделю.

Вор

Пока отборная банда ваших стрелков, вышибал и налетчиков наводит порядок на чужой территори, пока каждый новый гангстер, которого вы можете себе позволить, немедленно отправляется к месту битвы, внимательнее приглядитесь к, казалось бы, рядовому курьеру без чемоданчика, который никуда не спешит, а просто, уверенными шагами следует к вашей базе. Теперь кликните



на нем мышью — ну как, убедились? Гражданин без чемодана без единого выстрела смог избавить вас от нечестным трудом добытых накоплений!

Бесполезные в начале игры, воры вступают в дело в самый разгар тотальных сражений, безнаказанно пробираясь на территорию противника и изымая из кассы его базы или принадлежащих ему бизнесов несколько тысяч нечестно нажитых долларов... Когда вы решите завести себе подобного специалиста, постарайтесь подружиться с Сенатом: благодаря помощи политиков, полиция будет закрывать глаза на действия этих "профессионалов".

Зарплата: $150,000 в неделю.

Террорист-подрывник

Этот отчаянный тип, одержимый идеей мировой революции, сослужит вам незаменимую службу, вовремя бросившись под колеса вражеского "Кадиллака" или закрыв собственной грудью амбразуру укрепленного дома противника. Взрывает наверняка и с хорошим грохотом, однако вме-



сте с объектом бомбометания погибает и сам, что может существенно сказаться на вашем бюджете. Хотя никто ведь и не говорил, что революция — дело дешевое.

Зарплата: $90,000 в неделю.

Шофер

Итак, вы достигли всего, чего только могли достигнуть в рамках контролируемого городского района. Шустрые курьеры суетливо снуют между базой и процветающими нелегальными предприятиями, команды стрелков и снайперов держат под контролем пограничные мосты и улицы, а молчаливые гробовщики, патрулирующие площадь перед вашей базой, сделали любую внезапную атаку конкурентов заранее обреченной на провал. Что ж, пришло самое время нанести последний удар по забившемуся в свой угол противнику, и лучше всего это сделать с настоящим гангстерским шиком — купите себе "Кадиллак", посадите в него четы-

Купите себе "Кадиллак", посадите в него четырех гробовщиков и поезжайте в гости к чужому дону. Он будет просто в восторге!

рех гробовщиков и поезжайте в гости к чужому дону. Уверяем вас, он будет просто в восторге!

Зарплата: $240,000 в неделю.





2. Разведка боем. в разведку отправляются стрелки (1, 2, 3), прикрытый ими сзади налетчик (4) и опять-таки стрелок (5). Самое время проверить, насколько хорошо охраняется "район красных фонарей" (6).

Квадратные реки, трехмерные берега

Armor Command

Олег Хажинский

Ура. Сбылась мечта идиота. Я держу в руках первую в мире полностью трехмерную стратегию в реальном времени, этакий Command & Conquer, в котором можно смотреть на мир через амбразуру тяжелого танка и плавно менять угол зрения. Все юниты образцово-показательно трехмерны и покрыты текстурами, рельеф изобилует горами, лесами и полями. Хотя... подождите — лесов не видно. Реки есть, но текут под прямыми углами. Поля ровные, как стол, а горы больше напоминают графики из недобитого учебника по матану. Удивительная штука: 3D есть, а жизни не чувствуется. Может быть, поэтому в Armor Command так скучно играть?

Злобно ухмыляющийся диск от циркулярной пилы, разрезающий экран вдоль и поперек, обещал хлеба и зрелищ. Ripcord Games, издавшая нежно любимый Postal и "что-то там еще не менее прикольное", обозначилась и в заставке к Armor Command. Не на шутку длинный и как следует сжатый ролик повествовал о нелегкой судьбе первых земных колонистов в чужих мирах, демонстрировал играющий мускулами флот инопланетных захватчиков и, не жалея красок и децибел, рассказывал о борьбе землян с этими самыми мускулистыми захватчиками на территории различных планет.



1. Неакселерированный Armor Command в 640x480. На P166 слегка дергается, но играть можно. А главное — нет этого надоевшего 3Dfx'ного сглаживания текстур.

Почти забытая разработчиками "фишка" — перелет между пунктами меню по извилистым коридорам футуристического лабиринта средствами хорошо упакованного видео, а также музыка, трогательная и наивная, явно изначально писавшаяся для первых звуковых карт, — заставили вспомнить порядком подзабытое детство.

Розовощекое настроение оборвалось внезапно — сразу после входа в меню графических установок. Игра хотела определиться с типом 3D-акселератора, выложив для примера добрый десяток стоящих на вооружении чипсетов. С глубоким удовлетворением обнаружив своего "Монстра", я озаботился проблемами братьев наших меньших — и нашел для них целых два варианта программного 3D. Громадное количество установок и масса доступных графических разрешений, от "400 на что-то там" до "1600 на сами знаете сколько", успокоили мою совесть — играть смогут все.

Вот он

"Игра нового жанра, сочетающая в себе командную стратегию типа C&C и непосредственное участие в бою типа X-Wing", сообщает обложка не совсем "родного" диска. Врет обложка. Battlezone — сочетает, правда ваша. А Armor Command доказывает еще раз — в RTS вид "от первого лица" служит только для эстетического услаждения владельцев 3Dfx и в бою не эффективен. В игре четыре основных "вида" — прямо за спиной выбранного юнита, чуть на ним, вид сверху и еще выше. Плюс тактическая карта. Угадайте, какой самый удобный?

С непривычки поражает нарочитая плавность, с которой камера меняет планы. Добро пожаловать в трехмерный мир: вид сверху ничем не отличается от вида сбоку, мы наконец обрели целостность окружающего пространства.



Цена? Предельная простота моделей и рельефа. Поле боя, независимо от того, какая текстура на нем натянута, всегда плоское, как стол. Горы есть, но стоят лишь для "мебели", скрывая от ваших глаз лишние детали вражеских маневров. Использовать возвышения в качестве тактического преимущества, как в TA, не получится. А вы говорите — 3D... Объекты и юниты напоминают первые 3D-игры для 386-х компьютеров. Простенько и со вкусом. Долго не мог понять — почему при всей своей технологичности пейзаж выглядит таким неестественно мертвым, искусственным? Нет деталей! Ни деревца, ни камешка, ни кустика, ни хибарки полуразрушенной. Синусы холмов, абстрактные строения, скупые световые эффекты.

Впрочем, с 3Dfx, текстурами и туманом монитор порой кажет миру потрясающе красивые пейзажи. Будем смотреть правде в глаза: детальность 3D-







мира — это всего лишь вопрос вычислительной мощности. Через год процессор нарассчитывает вам таких деталей, что все "Дюны 2000" с их рисованной графикой сделают себе сепуку. Но это через год...

Вести с плоских полей

Стоит ли говорить что-нибудь о самой игре, если это C&C-клон? Размышления над этим вопросом могут сделать меня безработным. Все более или менее вписывается в привычные рамки. Главное строение в игре — посадочная площадка — спускается с небес, и в половине миссий далеко не сразу. Месторасположение трех видов ресурсов обозначается на карте, а плохая новость состоит в том, что месторождения быстро заканчиваются. Многое сделано с умом, скажем, шахта умеет передвигаться, а все приписанные к ней грузовики тянутся вослед. Список юнитов и объектов отображается на панели внизу экрана, и доступ ко всем специальным функциям осуществляется с клавиатуры, быстро и удобно. Заказы на новые танчики послушно выстраиваются в очередь и ждут поступлений руды.

Зданий и юнитов с каждой стороны не слишком много, обычный джентльменский набор. Ни тебе закапывающихся червей или сливающихся в экстазе священников. Доступ к самым "зубастым" юнитам, вроде бомбардировщиков или ракетниц, становится возможным после изучения неких "наук", и далеко не в первых миссиях.

Уровней, кстати, аж по 24 за каждую сторону, причем любая удачная операция отмечается пространным роликом и массой добрых слов в адрес игрока. Всякая миссия, среди которых встречаются и "необязательные", имеет несколько задач, причем выполнять все вовсе не обязательно. Прослушать брифинг в спокойной обстановке игра не дает — разные части программы начинают говорить своими голосами, причем одновременно, перебивая и передразнивая друг друга. Некрасиво, ребята.

Поведение противника и построение миссий можно признать удовлетворительным. Недруг своими вылазками постоянно держит в напряжении и порой даже ставит в тупик, но никогда не заставляет игрока сомневаться в собственной исключительности. Если бы не дикое управление (см. ниже), можно было бы получить даже удовольствие от процесса.

Дикое управление

От C&C-клона, пусть и трехмерного, ждешь знакомого интерфейса — в AC его можно ждать до второго пришествия. Проведя за игрой несколько дней, я до сих пор не могу сказать, что вполне освоился с управлением. Гении из Ronin пустили в ход обе кнопки мыши, причем по "контролу" их функции меняются, как, впрочем, и по "шифту". Вспоминать, как присоединить юнит к группе — "контрол" + правая кнопка мыши" или "шифт" + левая", — в бою совершенно некогда. Вместе с курсором мы таскаем за собой по экрану целую Ленинскую библиотеку — линию азимута, квадратик целеуказания, расстояние до юнита в метрах, крестик, запрещающий операцию, подпись с названием юнита и так далее. Попытки разработчиков добавить к этому монстру еще и краткое описание текущей функции курсора вызывают неадекватную реакцию.

Хочется плюнуть на все и привычной "резиновой рамкой" хватануть в охапку десяток танков, да как рвануть в атаку... Удивительно, но интерфейс допускает и это, что еще больше сбивает несчастного игрока с толку. Обнаглев, распоясавшийся стратегоман пытается кликнуть левой кнопкой на другом юните (подразумевая под этой спинномозговой операцией, что он "выберется") и терпит поражение. Салага! Опытный игрок в Armor Command знает, что выбрать юнит очень просто — для этого надо нажать... минуточку, ага — "шифт" плюс левую кнопку мыши. Или "контрол" и правую. Короче, творчески надо...

Что я пытаюсь сказать: вполне вероятно, что авторы за пять минут объяснят любому из нас, как удобен их ин-



терфейс управления, насколько он эффективнее других, как легко, изящно и непринужденно брюки превращаются... во что-то полезное. Но, разрабатывая что-то новое, надо думать и о простых игроках. Не у всех еще дома вторые "Пентиумы" и 3D-акселераторы. Дрожащей рукой пытаться попасть мышью в юркого скаута, ползущего куда-то со скоростью три кадра в секунду, не так просто, как кажется на P II 400 МГц. Удобство управления и скорость работы — это главное, что отличает хороший клон от плохого, и Armor Command здесь явно не на высоте. А жаль.



Хочется шокировать мотологическую публику грамотными 3D-пейзажами, которые суть происходящее внутри C&C-клона.

Хочется прекратить заполнение этих полос журнала буквами, оставив побольше места для картинок. Armor Command выглядит красиво, несмотря на всю простоту моделей. Хочется шокировать мотологическую публику грамотными 3D-пейзажами, которые суть происходящее внутри C&C-клона. Если у вас хороший компьютер и достаточно терпения для освоения более чем оригинального интерфейса (назовем таких индивидуумов "новыми стратегами" и будем равняться на этих людей), то Armor Command может решить проблемы с досугом на ближайший weekend или два. Всем прочим смотреть игру не советую — одно нервное расстройство.



Armor Command

Разработчик	**Ronin Entertainment**
Издатель	**Ripcord Games**

Резюме

Трехмерная манная каша для беззубых мыслью. "Новая стратегия" для "новых стратегов" по техническим причинам пока выглядит проще, чем "старые стратегии". На самом деле является столбом с надписью "Через четыре года здесь будет город-сад".

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium166** (или P90 с 3D-акселератором)
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA 1 Мбайт** (3D-акселератор — желательно)

Дополнительная информация

- 30 Мбайт на HDD

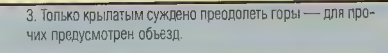
Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**60%**

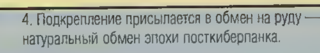
Интересность

77%

2. Единственный рабочий вид в игре — вид сверху.



3. Только крылатым суждено преодолеть горы — для прочих предусмотрен объезд.



4. Подкрепление присылается в обмен на руду — натуральный обмен эпохи посткиберпанка.

5. Включить этого Скаута в группу легко. Достаточно нажать "шифт" и, удерживая его, заглянуть в книжку с документацией.

Гигантомания

Industry Giant

Олег Хажинский

Расстреляв в общей сложности тридцать пять тысяч патронов различных калибров, потеряв Пятую дивизию и в который раз лично замочив Главного Плохого, хочется тишины. Чего-нибудь без криков агонии, скупых "Да, сэр" и треска раздираемой плоти. Действительно, сколько можно давить, отрезать пути к отступлению, выжигать, насиловать и грабить? Хочется налить себе большую чашку чая с лимоном, расслабленно откинуться на спинку кресла, спокойно, не торопясь продумать бизнес-план, развить добывающую промышленность, потом торговую сеть и... раздавить, разорвать, задушить этих ничтожных конкурентов!



Культовой экономической игрой является творение, слишком сложное, чтобы в него можно было играть. Отдельные гении рода человеческого, способные пройти пару сценариев, принадлежат к элите и окружены атмосферой таинственности. Орденоносный Capitlism, в свое время выпущенный в свет солидной конторой Interactive Magic, попадает под это определение.

Сегодня I-Magic делает шаг назад и демонстрирует общественности новый экономический симулятор — упрощенную версию для широких народных масс с недвусмысленным названием Industry Giant. Народные массы, осоловевшие после нашествия C&C-клонов, встречают новичка благожелательно.





1. Шесть вагонов трехколесных велосипедов в неделю — что они с ними делают?

Деньги — грязь

Экономика — довольно скучная, насквозь пропахшая математикой наука про деньги. Секрет ее популярности состоит в том, что большая часть населения земного шара питает к деньгам необъяснимую страсть. Экономический симулятор, на мой взгляд, не должен быть реалистичным, иначе он будет слишком скучным. Игра должна быть веселее и проще, чем затянутая в галстук реальность. Вряд ли студент экономической академии, придя домой после пяти пар, захочет играть в Capitalism. Скорее он оттянется в Quake.

"Гигант" в этом отношении на высоте — он не грузит игроков обилием статистической информации, оставляя на поверхности самые "верхи". И в то же время не начинает сюсюкать с нами, как это любят делать в Bullfrog. Пытливо всматриваясь в игру, видишь отчаянные попытки разработчиков из JoWood сохранить "играбельность", не выходя за рамки "взрослого" экономического симулятора.

О(б) чем речь?

Всегда новые ландшафты, поля, леса, намеки на горы и редкие озера — это наша строительная площадка. Непредвзятой рукой генератора случайных чисел на карте разбросаны ресурсы: шахты, добывающие все подряд, от руды до золота, лесопилки, уничтожающие нашу экологическую систему, и почему-то сразу заводы по производству пластика. Неподалеку от них расположены уютные кварталы городов и поселков. Их жителей совершенно не интересуют ни дерево в чистом виде, ни пластик, ни даже золото. Зато они готовы покупать товары, изготовленные из этих материалов. Вот здесь-то и появляемся мы, все в белом. Небольшого начального капитала хватит лишь на то, чтобы организовать, скажем, бизнес по производству рамочек для картин.

Первым делом мы находим городок покрупнее и строим в нем магазинчик по продаже мебели. Мебель мы, правда, в нем продавать пока не собираемся, а вот рамочки — сколько угодно. Магазин следует расположить мудро — так, чтобы он "охватил" своим влиянием наибольшее число потенциальных покупателей.

В идеале его лучше всего "вставить" прямо в центре города, однако стоимость сноса местного кремля, скорее всего, будет превышать ваш суммарный доход за ближайшие десять лет. Магазин построен, как по мановению волшебной палочки, теперь выбираем место для мебельной фабрики и договариваемся с директором близлежащей лесопилки (он всегда согласен). Осталось построить три транспортные станции, соединить их дорогами, купить пару грузовичков, назначить им маршрут движения и подготовить чемоданы для упаковки денег.

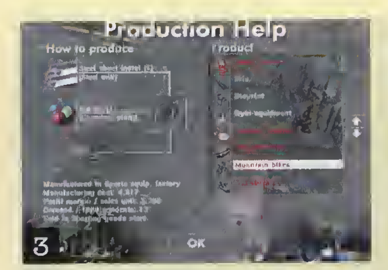
Остановиться на достигнутом — похоронить себя как предпринимателя. Игра идет в реальном времени, а значит, нельзя давать конкурентам никаких шансов. Вы продолжаете искать рынки сбыта, расширять торговую сеть, вкладывать деньги в новые области и крутиться, крутиться, крутиться. Вот и вся игра до копейки — просто, весело и весьма увлекательно.

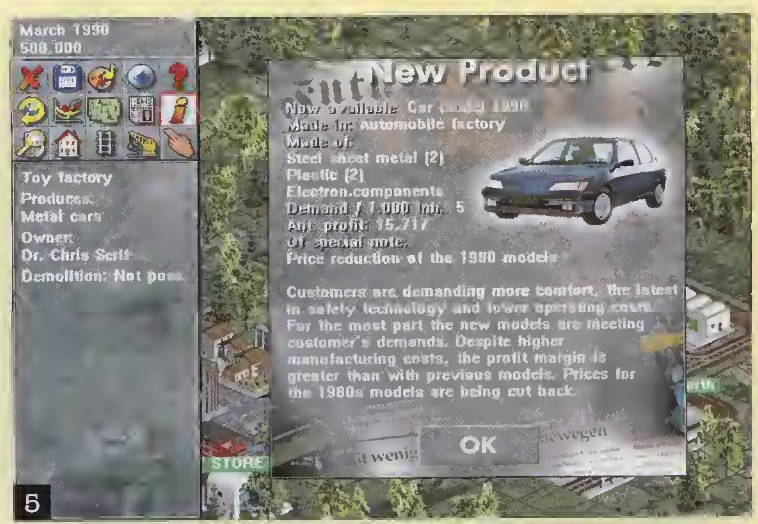
Маленькие гиганты

Игра не притворяется сложной: через пятнадцать минут вы уже понимаете,









о чем идет речь, а через час превращаетесь в специалиста. Что приятно, на этом этапе идея о том, чтобы выйти и стереть игру, кажется кощунственной — хочется творить, выдумывать и пробовать.

Способов стать "гигантом" в игре тысяча и один. Хочешь — пройди одиночный сценарий, хочешь — целую кампанию. Не хочешь кампанию — не надо, игра готова сгенерировать случайную карту и не ограничивать тебя начальными условиями. Не любишь случайностей — воспользуйся редактором карт и сделай свой сценарий. А самый шик — режим "Карьера". Это набор "случайных" уровней, объединенных общим сюжетом. Вы попадаете в совет директоров крупного концерна и должны доказать боссам свою профпригодность. Изверги затыкают новичком самые трудные участки, а успешное выполнение их заданий прибавит вам сторонников в совете. Вот первое задание: с начальным капиталом в полмиллиона в течение десяти лет построить бизнес с ежегодным доходом четыре миллиона долларов. Всего десять лет — так мало...

Время течет

Начав игру в 1960 году, вы получите массу "одноэтажных" городков и всего полдесятка товаров для производства и продажи. Рамочки, мебель, детские игрушки, лыжи и прочая мелочевка. Industry Giant образца 2040 года — совершенно другая игра. Небоскребы до небес и города в половину карты. Список товаров массового потребления заставляет в ужасе схватиться за голову — что выбрать? Здесь есть все, начиная с ювелирных изделий и заканчивая автомобилями. Электроника, строительные материалы, игрушки, мебель, спорттовары — каждая область требует создания сети своих магазинов и фабрик. Налаживание производства предметов роскоши, вроде драгоценностей или автомобилей, требует вложения огромных денег, но это и доход приносит соответствующий. Другие бизнесы стоят вам меньше, но окупают себя лишь при больших объемах продаж. При этом необходимо учитывать действия конкурентов. Спрос на товары не резиновый, и обратить внимание на горные велосипеды именно вашего концерна можно с помощью снижения цены или рекламы.

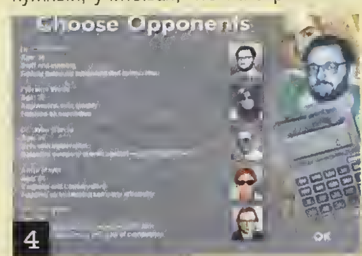
Что удивительно — при всем разнообразии "Гигант" по-прежнему остается простой игрой. Любой товар изготавливается не более чем из трех компонентов. Фабрика умеет производить, а магазин — продавать не более трех наименований товара. Грузовики спешат по своим делам, поезда не ломаются и не попадают в аварии, кнопки остаются большими и яркими, а шрифт — крупным.

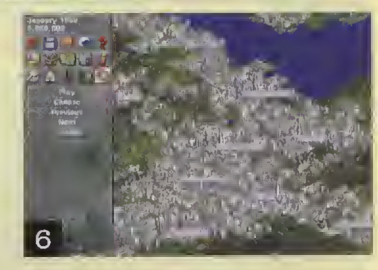
Самое интересное — играть долго, несколько десятилетий. Со временем начинают появляться новые товары и целые отрасли потребления, поэтому всегда есть шанс обогнать консервативных конкурентов. Никаких акций в игре не предусмотрено, но бизнес конкурента можно купить целиком — если хватит денег. Ссуды берутся и возвращаются нажатием одной кнопки, без лишнего трепа. Бери — не хочу.

Менее хорошие слова

Графика, пожалуй, это именно то, что способно оттолкнуть многих. "Гигант" проигрывает гениальному Transport Tycoon, который вышел бог знает сколько лет назад, и по детализации, и по графике. Игра поддерживает любые графические разрешения, но перемещает карту рывками уже в 640x480. В целом происходящее на экране можно считать бездарной копией TT. Вроде бы и коровы мычат, и машины сигналят, и деревья по осени желтеют, но все как-то криво и неправильно. "Тщательнее надо, ребята!"

Второй недостаток — обратная сторона простоты интерфейса. Когда у вас десять магазинов, три фабрики и два самолета, ситуация контролируется идеально. Но рано или поздно мы начинаем расти, карта большая, городов много, и искать среди полусотни поездов нужный, учитывая, что на экране отображается информация лишь о трех, очень достает. Терминалы не предоставляют информацию о состоянии своих складов — а это уже преступление.





Похвалив простоту организации дорожного движения, я сглазил — однажды три поезда уперлись лбами и "зависли". Хорошо, вовремя заметил. Семафоров нет, приказов они не слушают, пришлось один поезд уничтожить. Это из области ляпов.

Из-за того что в игре все такое крупное, теряется достоверность масштаба. Скажем, я построил завод прямо вплотную к шахте. Казалось бы, что может быть проще — побросать тюки через забор, и порядок! Ан нет, пришлось строить два железнодорожных терминала, каждый из которых размером с завод, и снести половину городка, который я собирался осчастливить своими трехколесными велосипедами. В TT, к слову, места было больше и все выглядело куда натуральней.

Это вполне конкурентоспособный боец в легком весе экономических симуляторов хотя бы потому, что других в ближайшее время не ожидается.

Итоги

Industry Giant — вполне конкурентоспособный боец в легком весе экономических симуляторов хотя бы потому, что других в ближайшее время не ожидается. Transport Tycoon не давал нам возможности заняться сбытом — мы получали деньги только за транспортировку. В этом смысле "Гигант" интереснее — под нашим контролем вся цепочка от производства до продажи, и это приятно греет душу. Проблема в том, что "Гигант" не рассчитан на настоящих Гигантов, и его интерфейс начинает расшатываться под серьезной нагрузкой. Впрочем, играть все равно весело — а это главное.

Industry Giant

Разработчик	**JoWood Production**
Издатель	**Interactive Magic**

Резюме

Экономический симулятор для всех возрастов. При всей простоте правил игра остается разнообразной, а при всем разнообразии — веселой. В связи с этим "Гиганту" простительны и незамысловатая графика, и не слишком удобный интерфейс, и то, что горные велосипеды там приносят 6500 долларов чистого дохода.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium90**
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**70%**
Сюжет	**91%**

Интересность

86%

2. Расписание движения — важная штука. Игра не пытается ни помочь нам, ни предостеречь от ошибок. Если на станции нет и никогда не будет стали, поезд будет ходить пустым.

3. Немного стали, немного пластика, и горный велосипед готов!

4. Игрок может выбрать себе до трех соперников, каждый из которых имеет не только "лицо", но и собственные представления о бизнесе.

5. Год за годом индустрия будет предлагать нам новые товары народного потребления. Вовремя перестроить свой бизнес — ключ к успеху.

6. Со временем города расширяют свои границы и сливаются вот в такие мегалописы. Приходится резать по живому — на карте катастрофически мало места.

"Аллоды" без секретов,
или Четверо на Умойре

Алексей Свиридов

Неформальные советы по прохождению игры

"Аллоды: печать тайны"

"Аллоды" — игра необычная, и советы к ней хотелось сделать тоже "не как у всех". Пока думали, что бы такое изобразить, авторы игры, ребята из Nival Entertainment, прислали нам некий текст. Стали читать — сказка. Перечитали — вроде бы имена знакомые, да и места смутно припоминаются... Перечитали еще раз и поняли — это и есть искомые советы по прохождению "Аллодов".
Сочинил их сценарист Nival'а Алексей Свиридов, принимавший участие в заключительной стадии разработки "Аллодов". Его история раскроет вам секреты прохождения всех основных и самых сложных дополнительных миссий, а кроме того, обучит некоторым хитрым тактическим приемам и трюкам. Читайте внимательно, потому что автор далеко не всегда раскрывает перед нами все карты, оставляя порой только тонкие ниточки полунамеков, — это же сказка, и здесь быль ходит с небылицей рука об руку...

Сарнаут... Теперь это название никто не вспоминает. Цветущий мир в одночасье оказался разбитым на большие и малые островки, окруженные серым хаосом, который простонародье окрестило "астралом" — красивое слово, подслушанное у кого-то из Великих Магов, хранителей уцелевших островков.

Эти островки называют "аллодами", потому что ни один Великий Маг не вправе покинуть свой остров, без него он обречен на гибель. Но жизнь берет свое. Живущие на аллодах люди, как и раньше, продолжают выращивать хлеб, воспитывать детей, воевать под началом своих королей. А после трудного дня они по-прежнему не прочь заглянуть в таверну, где можно встретить самых удивительных людей, и послушать рассказы о самых диковинных и страшных событиях. Обычно эти истории рассказывают барды и менестрели, но иногда можно услышать и воспоминания самих участников.

Заглянем и мы в шумную таверну. Гомонящая публика — скуповатые торговцы, громогласные барды, внешне простодушные, а на самом деле себе на уме фермеры, покрытые шрамами наемники. Смазливые девушки с подносами, жуликоватый хозяин, успевающий увидеть сразу все, но умеющий сделать вид, что не заметил ничего.

За одним из столов оживление, туда стекается народ, а в центре внимания — широкоплечий парень с простецким лицом, который одновременно и смущен, и доволен всеобщим вниманием...

Глава 1

Широкоплечий с простецким лицом вводит в курс дела. Умойр как предмет мечтаний. Девятнадцатая экспедиция в никуда. Будем знакомы, Данас, Найра, Фрегард и Реньеста!

...И вот так каждый раз! Как ни зайдешь в таверну — просто кружечку пропустить, минуты не пройдет — и начинается. Расскажи, да расскажи. Надоело! Хватит канючить! Хотя... Когда просят такие милые девушки, отказывать трудно. Как тебя зовут, красавица? Найра?! Прямо как мою подругу боевую... Ладно. Ради такой милашки, да еще и с таким славным именем, расскажу как было дело. Только предупреждаю: слога менестрельского от меня не ждите. Да и вообще, менестрели — ребята такие, соврут для красного словца, сам потом себя не узнаешь.

Итак, зовут меня... А вот не перебивайте! Вдруг кто не знает. Зовут меня Данас, и совсем недавно был я всего-навсего унтер-офицером в армии нашей родной и любимой империи Кания. Дела тогда шли ни шатко ни валко, а если честно, так и вовсе погано. Мы и сейчас-то с Кадаганом не шибко ладим, но без большой крови, а тогда вообще настоящая война шла. Один десяток лет, другой — сеча все тянется, лучшие люди гибнут, а конца не видать. Где-то мы их, где-то они нас, а общая ситуация без изменений. Только ресурсы впустую уходят.

Имея это в виду, и Кания родимая, и Кадаган ненавистный очень надеялись на аллод Умойр. Дело в том, что к тому времени уже лет двести, как Умойр был напрочь заперт. Или, как изящно выражаются менестрели, отмечен печатью



1. Заглянем и мы в шумную таверну Гомонящая публика — скуповатые торговцы, громогласные барды, внешне простодушные, а на самом деле себе на уме фермеры, покрытые шрамами наемники.

тайны. То есть пойти "туда" — сколько хочешь. А вот обратно вернуться... Этого почему-то ни у кого не получалось.

Само собой, каких только слухов про Умойр ни ходило. Дескать, он теперь весь из золота состоит, а вместо рек там потоки алмазов текут. Но мечты у каждого свои: так, наш главнокомандующий вбил себе в голову, что есть там какое-то чудо-оружие. Как только Кания его получит, тут-то мы всех врагов и задавим. Впрочем, и у Незеба Кадаганского примерно такие же мысли были.

А где мечты — там дела: обе стороны, не ленясь, посылали на Умойр отряды. То вооруженных до зубов вояк, то лазутчиков-одиночек... Однажды и я попал в такую команду. Два парня, две девки. Я в качестве мечемашца, Найра — лучница, а Фрегард с Реньестой — маги. Хотя нас и называли "лучшими из лучших", но, по-моему, главный просто обманывал себя, потому как никто из нас никакими особыми талантами не обладал.

Да и то сказать — наша экспедиция в это НИКУДА была девятнадцатой по счету. "Лучших из лучших" на такие дела просто не напасешься! А суперинтендант еще и на экипировке сэкономил, сволочь. Так прямо в глаза и сказал: "Если ты парень башковитый — сам себе все добудешь. А дурак — так хоть кристаллический шлем нацепи, все равно не поможет".



2. Снут с духами близко знакомиться не пожелал. Ладно, свернули южнее — и попали прямиком в разбойничью деревню.

Глава 2

Данас: один на Умойре. Бери все, что плохо лежит. Внимание — башни! Встреча со знахаркой. Комарики — мушки нагленькие! Белка — враг человека.

Словом, телепортнул Великий Маг нашу четверку на Умойр. Причем, хоть он и великий, а сделал это на редкость криво, и материализовался я один-одинешенек. Только что мешок с чьими-то шмотками рядом оказался, и я от души понадеялся, что это не был кто-то из наших. Но на будущее дал себе зарок: мешки, если попадутся, — обязательно поднимать. Возможностью заполучить полезную вещь пренебрегать не стоит!

Огляделся: дорога вдаль бежит, а вокруг башни магические стоят... Подлая штука, между прочим. Мимо проходишь, а она по тебе молнией: р-р-раз! За что, почему — кто его знает. Чтоб жизнь медом не казалась, наверное.

Делать было нечего, и пошел я по дороге. Думал, может, жилье какое найду, а где жилье, там и люди. Но оказалось, что "людей" здесь можно встретить и в лесу: вываливается из чащи парень с дубиной и, ни слова не говоря, лезет в драку. Пока я с ним разбирался, сзади второй подтянулся, тоже с дубьем. Пришлось ребят поучить гостеприимству... Кстати, это оказалось не так уж трудно: мужики, они мужиками и остались, даром что разбойниками себя возомнили. Прихватил я их амуницию (а что тут такого? честный трофей!) и дальше по тропинке зашагал.

Вскоре и жилье образовалось: домишко-развалишко. И тетка при нем. Увидела, что я тащу дубины бандитские, чуть не в пляс пустилась. Оказалось, что ее, знахарку деревенскую, похитили как раз эти разбойники, с завязанными глазами через болота провели и здесь поселили. А теперь, когда они мертвы, ей бы домой попасть. Я ей: отведи, а она: мол, дороги не знаю.

Ладно, говорю, тогда так: я буду плутать, а ты следом топай. Если какая беда встретится, чтоб я ее первым заметил!

И двинулись мы искать деревню. Болотце, надо сказать, то еще. То и дело в такое место забредешь, что поскорей бы обратно выползти. И живность тамошняя — ой ты, мама! Вроде бы на обычную похожа, но и не без различий... примерно как между домашней кошкой и рысью лесной.

Для начала комарики прилетели. Или пчелки, без разницы, как их называть, — главное, что жало у них с арбалетную стрелу. Меня погрызли, да и тетке досталось. Пришлось делать привал и ждать, пока укусы хоть немного заживут.

Только из болота выбрались — новая напасть. Белки. Причем белки хищные: наглые, проворные... Но с ними я уже сам размахался — как ни учись заранее, а все равно, чем чаще по-настоящему дерешься, тем больше опыта. И показалось мне почему-то, что на Умойре возможностей для его приобретения будет ох как много. Больше, чем хотелось бы...

Глава 3

Дядя Снут, возьмите меня в Плагат! Не стой под писком! Черепахи-убийцы и кладбищенские духи. Первые уроки борьбы с разбойничками и гоблинами. Благодарный Снут и фистула.

В деревне мы с теткой расстались. Она выдала мне на прощание пару склянок с лечебной мазью и полезный совет: до города Плагата можно добраться не просто так, а с пользой для кошелька. Купец Снут собирается туда, и можно попробовать наняться к нему в охрану.

Купец сразу все по местам расставил. Ты, говорит, здесь чужак, так что на многое не рассчитывай. А я и спорить не стал: что ж, сидеть в этой дыре и ждать когда больше предложат?..

Снут оказался мужиком по-своему неглупым. Не пойдем, говорит, по торной дороге! Ладно, давай лесом... Хорошо, что еще догадался вовремя намекнуть, что есть здесь летающие твари, против которых может только лук помочь или магия — ну так я ж не маг! И верно: оказывается, летучие мыши на Умойре тоже особенные. Пищат этак противненько, аж плохо становится. Кто под их крик попадает, у того прямо на глазах жизнь улетучивается. Это я уже потом шутил, дескать, моя сестренка таким же голосом жалобные песенки пела, — а поначалу, пока стрелять не приладился, несладко было.

У Снута кроме меня еще ребята с дубинками наняты были, все вперед лезли — ну и доползались бы, не будь меня с луком. Мышам летучим и дубинки, ни мечи не страшны!

Чтобы не идти по торной дороге, двинулись сразу на восток, в обход ее, и "для разнообразия" наткнулись на черепах. Щиты осадные из этих тварей делать! Панцири шипастые, ласти клыкастые. Но ползают медленно, и от них, оказалось, проще драпануть без драки — правда, убегая, мы попали аккурат на старое кладбище, а на кладбищах сами знаете кто живет.

Ах, не знаете? Духи-привидения, вот кто. И не сказки это никакие — подплывает такая гадость, да как наподдаст с размаху! Ничего сказочного, а сплошная суровая правда жизни.

Снут с духами близко знакомиться не пожелал. Ладно, свернули южнее — и попали прямиком в разбойничью деревню. Я так понял, что здесь, на Умойре, не меньше половины населения в разбойники подалось, кто раньше — те уже матерые, а кто позже — похлипче. Эти были половинка-насере-



динку: не такие уж и крутые, зато с луками. Одного рубишь, а пятеро издали стрелы сыплют. Тут-то мне мазь теткина и пригодилась, а вот один из охранников не уберегся. Здесь главное было не стоять столбом, а лезть в ближний бой, а парень — знай себе истуканом застыл. Туповатые у Снута охранники, специально не прикажешь — так пока сами что сообразят, всех три раза перебьют!

А еще одному из них удача изменила: это когда мы уже дальше на юг, в сторону Плагата шли и на гоблинов наткнулись. Гоблины — народец мелкий, щуплый, но как навалятся толпой — мало не покажется!

Так и добрались до безопасных мест — с мордобоем да потерями. Не знаю, дошел бы Снут, если б не я... Он решил, что нет. Расчувствовался и сверх оговоренной платы еще и брошку мне выдал, заколку для плаща (по-культурному такая вещь фистулой называется). Мы с оставшимся охранцом переглянулись и решили: в город купец и сам дойдет. А нам еще охота с гоблинами поквитаться — мы и поквитались. А в город уже потом попали.

Глава 4

В Плагате. Лавка "Сдай награбленное, купи ворованное". Таверна "Выпей и подумай о жизни". Встреча с Реньестой. На заработки в Билевел. Стяжатели огры и первое упоминание о Гнилом Лесе и его сокровищах. Корень зла — Рахл-Умойр, башня Великого Мага Скракана.

Плагат... Прямо скажем, так себе городишко. Но самое необходимое имеется — это я про таверну и лавку. Сначала решил я трофеи сбагрить: с тех же гоблинов понабралось всякой ерунды, хоть и дешевой, но много.

Лавочник в Плагате — тот еще жучара! Продает по полной стоимости, а берет в половину, и хоть до ночи объясняй, что вот, только что у него же куплено! Стоит, косяк подпирает, с ноги на ногу переминается и покашливает многозначительно, дескать, делай дело, да проваливай. Но товар свой нахваливать умеет, в этом ему не откажешь...

Зато хозяин таверны оказался под стать заведению — солидный такой. Он обычно рядом с пивной бочкой сидит, так я их все путал поначалу — очень уж похожи. Только бочка сама в себя пиво кружками не заливает.

Публика в большинстве — наемники разнообразные. И бывшие крестьяне, которым просто так на большую дорогу совесть идти не позволяет, и маги какие-то непонятные, и вояки-профи... Само собой, что у последних с экипировкой и навыками лучше, но они и цену себе знают. И глаз у них наметанный, соображают, к кому подойти стоит, а к кому без толку.

И вот я сижу, по мне видно, что с деньгами у меня не густо, соответственно, профессионалы за мой столик не подсаживаются, лишь дядька с дубиной услуги предложил: дешево, говорит, и сердито. Послал я его, продолжаю штаны протирать, о жизни размышляю, и вдруг знакомый голос: "Вот так радость! Как ты?".

Смотрю: ба! да это ж Реньеста, из нашей четверки! Ну, думаю, теперь жить веселее будет: поддержка мага дорогого стоит, а кроме того, она и собой хороша — чернявая, глазки хитрые, голосок медовый, словом, с такой подружкой если в лес и ходить, то уж не за гоблинами охотиться... Однако вспомнил я, что задание у нас, и решил пока не торопиться. Да и вообще, кто их знает, этих магов. Может, ей шуры-муры заводить какой-нибудь кодекс запрещает.

А Реньеста тем временем рассказывает: ей, оказывается, приключений не хватает. Сидит в Плагате третий день, а за стену выходить боится. И правильно: маги, пока заклинаний мало знают, да опыта не набрались, — потенциальные покойники в любой заварушке, пусть и лечиться умеют. Ведь исцелиться можно просто не успеть. Зато потом... Впрочем, это я вперед забегаю.

А пока что положение у нас аховое: денег нет, что делать непонятно... Вот тут-то и подкинула Реньеста идейку: а не подзаработать ли нам, пока суд да дело. Затея вполне благородная: в деревушку Билевел отнести вакцину от чумы. Или от чумки, не суть. Денег за это дают побольше, чем если вновь со Снутом шататься, ну а что дорога опасная — с магом за спиной всегда чувствуешь себя уверенней. Ты дерешься, а он знай руками помахивает, и раны твои на глазах затягиваются. Да и огоньку в случае чего подкинуть может...

Так все и вышло. Чем хороша дорога до Билевела — так это тем, что с нее не собьешься. Слева лес, в реку обрывается, а справа горный отрог, а дорога его огибает. Кстати, мы несколько раз его перевалить пытались. Перебраться не удалось, но зато с горы куда как лучше видно. Можно даже разглядеть, что по ту сторону хребта делается: Реньеста в долине гоблина узрела, и пока он соображал, откуда в него стрелы огненные летят, ему и смертушка пришла. Само собой, я в голос не рыдал.

А так — все оказалось достаточно просто. Главное было на рожон не лезть, и от Реньесты не отрываться, чтобы вовремя полечить успела. Таким манером мы и белок, и духов, и мышек поотвадили, и гоблинов приложили... А еще около гоблинской деревни огр жил — по-простому их людоедами кличут. Здоровый такой, тупой, медлительный, но дубина у него — в полтора меня. Пока его изничтожал, он по мне приложился раза три... Без Реньесты от меня б только мокрое место осталось, а так — ничего, справился. Да еще и в прибыли мы оказались: людоеды, они если кого схарчат, вещи и золотишко, какое было, к себе в хижину тащат. Вещи-то гниют, а золоту что сделается! А некоторые при себе еще и кошельки держат, видимо, это у них шик такой, или просто на людей хотят быть похожими.

Еще в чем Реньеста помогла — своевременно предупредила, чтоб я билевелских стражников не трогал. А то мне уж, грешным делом, в любом местном человечке разбойник стал мерещиться, навалился б я на деревенских, и пошла бы резня...

Но все вышло ладом: склянку с микстурой мы отдали, Реньеста больных, каких нашла, в чувство привела — лекарь аж прослезился. И решил дополнительно к бургомистровой премии от имени всей деревни плюшек и пряников подкинуть. Правда, пряники оказались с секретом: "Есть, — говорит, — Гнилой Лес, а в нем древняя могила. Мы ее спокон веку считали священной. И лежит там сокровище, так теперь пусть оно будет вашим! Только с условием, что вы будете и дальше воевать с чудовищами, которые нас донимают..."

Я киваю, мол, понял, а потом соображаю: может быть, лекарь и про самих чудищ просветит? Откуда они берутся — вдруг это поможет понять, что тут на Умойре творится.

Он услужить бы и рад, да сам мало что знает. Дескать, идут чуды-юды от Рахл-Умойра, башни Великого Мага Скракана, и весь сказ.

Глава 5

Плагат — лавка — бургомистрова печаль — в лабиринт, на выручку неумех!

Вернулись мы с Реньестой в город, заходим в лавку — а этот скупердяй вдруг делает широкую улыбку: не иначе, нужно что-то. Оказывается, кроме нас были еще волонтеры в Билевел смотаться. Но они ж все умные, решили пойти какой-то безопасной дорогой, через скальный лабиринт то есть, — и там пропали. Теперь у бургомистра выбор: либо выплачивать семьям пенсии, либо срочно выручать бедолаг. За себя лавочник ничего не сказал, но я так понял, что ему с бургомистром надо ладить, вот он и ищет, кто бы помог городскому голове из неловкого положения выбраться. Само собой, напрямую торгаш ничего такого не говорил, а наоборот: глаза закатил и сострадательно этак завывает: "А ведь у них семьи!". Ну, говорю, семьи — так семьи. Дело благое. И выгодное...

Уже потом, когда все кончилось, я про себя добавил: и несложное к тому же, только очень муторное. Ходишь-ходишь, ищешь-ищешь... Лабиринт, одно слово! Но свое дело мы сделали. Кстати, бургомистру на пенсии все равно потом пришлось раскошелиться: один из добровольцев спасения так и не дождался, только мешок от парня остался. Такая вот слезливая история...

Глава 6

В Гнилой Лес с любовью к деньгам и в команде с лучницами. Все цвета радуги, или О пользе знания боевой раскраски монстров. Что первично — лечение или стрельба?

Я уже говорил, что голосок у Реньесты сладенький такой? Ну ничего, по-

3. А еще около гоблинской деревни огр жил — по-простому их людоедами кличут. Здоровый такой, тупой, медлительный, но дубина у него — в полтора меня.

вториться не грех: сидим мы после этого лабиринта в таверне, отдыхаем, а она вдруг ласково-ласково вворачивает: "Интересно, так ли велики сокровища Гнилого Леса, как об этом говорят? Может, сами проверим, пока других дел нет?"

Как тут откажешься! К тому же — это я уже сам для себя оправдание придумал — на эти сокровища можно будет и меч получше прикупить, и Реньеста наконец-то магической книгой обзаведется. А раз так — то все в рамках задания!

Но на этот раз мы взяли в долю команду девушек-лучниц, потому что уж очень мрачно звучало это название — "Гнилой Лес". И, как оказалось, правильно. Гнилой Лес свое имечко полностью оправдал. Гоблинов там как грязи... А кроме гоблинов еще и орков порядком. Зеленокожие такие тварюги, умные, хитрые — да что я рассказываю, орк он и есть орк. Кстати, кроме зеленокожих там еще и коричневые встречались. Это у них как касты: бойцы постарше в темные цвета красятся, они и вооружены получше, и стреляют точнее. А гоблины, наоборот, обычно рыжие, а которые поопасней — те желтые. Думаю, что это они чудовищам подражают, у них ведь тоже цвет меняется, только у всех по-разному. Например белки так идут: коричневая, зеленая, красная и черная... Черные зверюги — самые опасные.

В Гнилом Лесу черных мы не встретили, и на том спасибо. Однако легко не пришлось...

Итак, мы в самом начале дороги — хороший такой тракт, на юг ведет. Словно специально для нас прокладывался. И решили мы пройтись по нему, следуя указателям, которые вдоль понатыканы.

Уж прошлись так прошлись! Во-первых, не сразу и поймешь, куда этот указатель показывает, а во-вторых, с тех времен, когда их ставили, кой-чего новое повырастало. Для начала мы повернули "налево" вместо "направо", прошлись по ущелью и попали прямиком к людоеду на обед. То есть он решил, что это обед к нему сам пришел, и пришлось огра разубеждать. Реньеста тоже было пристроилась в него из посоха огнем пулять — но тут уж я был вынужден "Все назад!" скомандовать и ей внушение сделать: сейчас лечение важней стрельбы. И посох заставил ее убрать, чтоб не соблазнял. А то увлечется стрельбой и не успеет меня вовремя в чувство привести: людоедская дубинка — вещь нешуточная!

Глава 7

Искусство чтения указателей. Использование рельефа — залог здоровья. Бедные гоблины. Спасенный рыцарь Бриан. Сундук золота из Гнилого Леса.

Следующий указатель оказался новеньким и вполне понятным: стрелка, а на ней черепушка висит. Я так сразу и сказал: нет, крестьяне такие знаки не ставят. "А кто же, старички-лесовички?" — поинтересовалась Реньеста. Да, говорю, лесовички. Добрые такие, с копьями да пращами, и прыгают так забавно.

К тому времени Реньеста получила уже не один синяк от камешков из гоблиновских пращей, и спорить не стала. Построил я тогда своих лучниц в две шеренги и распорядился: лезем, дамы, на плоскогорье! Чтоб сверху виднее было и можно было в случае чего уйти вовремя либо, напротив, обрушиться сверху как снег на голову.

Операция прошла на славу! Конечно, по косогорам ходить не самое приятное занятие, но зато мы действительно напали на гоблинский поселок совершенно неожиданно. Девчонки молодцы, не врали про свои таланты: рыжие гоблины в секунду превращались во что-то вроде подушечки для иголок, и нам с желтым (вождь, наверное) никто не помешал разобраться, кто сильнее.

Что? Кто оказался сильнее?.. Странный вопрос: перед тобой ведь не гоблин сидит. Ответ ясен? Тогда слушайте дальше.

На самом деле это я сейчас рассказываю так весело и просто: ну пошли, ну передавили, ну дальше пошли, а в действительности бродить по Умойру в те времена было тем еще развлечением. Уже и никакого сокровища не надо, лишь бы выбраться, идем злые, усталые... И вот, где-то впереди шум битвы: вопли орочьи, стрелы свистят, сталь звенит.

Это всех разозлило, а сильнее всех почему-то Реньесту: дескать, вот уж заповедный лес! Ни тишины, ни покоя! И всем отрядом двинулись мы эту тишину восстанавливать.

Подбегаем и видим такую картину: отбивается от орков весь из себя благородный рыцарь. Что благородный — по доспехам видать, да и мечом машет так, что куда уж мне, — словом, паладин паладином. Из последних сил отбивается, и если мы не встрянем в дело, вскорости наступит рыцарю полный карачун.

Само собой, мы встряли. Реньеста сразу его лечить начала, лучницы стали по оркам работать, ну и я тоже посильное участие принял. Объединенными силами отбили орочью атаку, и тишина в лесу восстановилась. Но — ненадолго.

Рыцарь картинным жестом втыкает свой меч в землю (между прочим в императорских войсках за такое обращение с казенным оружием пару суток ареста можно получить!), потом представляется (Брианом парня звать), после чего звучным голосом, аж эхо отзывается, закатывает речь: "Благодарю вас, ради меня вы рисковали собой, хотя, наверное, у вас в этом лесу совсем другая цель. Я желаю вам избежать любых опасностей, но если они вас настигнут, то хочу быть рядом с вами..." — и дальше в том же духе.

Я быстренько прикинул: дерется он весьма неслабо, а что благородство у него из всех щелей в доспехах прет, так то ничего, переживем. И, стараясь подражать его тону, с этаким завыванием отвечаю: "Отважному рыцарю всегда найдется место в нашем отряде! Позже, за кружкой эля (это я так тонко намекнул, что за сегодняшнее и поставить не грех!) я охотно послушаю, что привело тебя в Гнилой Лес, и помогу, если помощь нужна..."

Он слушает, лицо счастливое — как же, наконец-то с ним заговорили на любимом языке. И кивает, для вас, мол, все что угодно.

Больше ничего шибко интересного не было, правда, искать священную могилу мы утомились. Она как-то хитро на берегу озера расположена была, да так, что кроме как через орочью деревню к ней и не пройдешь. Пришлось пройти, хотя это развлечение не из тех, что стоит заказывать на дом. Сама могилка тоже задала нам работенку: рядом с ней парочка черепах паслась, причем одна из них была зеленая. Панцирь у нее... Бриан употел, пока его раскалывал. Но сокровища того стоили — целый сундук золота вытащили из могилы.



4 Реньеста тоже было пристроилась в него из посоха огнем пулять — но тут уж я был вынужден "Все назад!" скомандовать и ей внушение сделать: сейчас лечение важней стрельбы.

Менестрели про это не поют, да? Правильно, не самый красивый эпизод. Но ведь жители деревни сами нам на них указали, можно сказать, упрашивали: заберите да заберите. Так что с какой стороны ни глянь, а мы вполне честно поступили.

Глава 8

Смерть посланника. Письмо Тенсеса Скракану: плаща и свитка должно хватить... Пропажа волшебных артефактов. Наши в городе.

То ли намек мой подействовал, то ли сам по себе Бриан не окончательно еще сдвинулся на своем благородстве, но в таверне мы посидели неплохо. Оказалось, что повстречались мы с ним очень кстати.

Как я и думал, Бриан был паладином. Странствующим рыцарем, защитником бедных, борцом со злом и все такое — оказывается, такие до сих пор встречаются. Таинственный "остров Скракана", Умойр, именно поэтому его и привлек: Бриан думал, что здесь творится что-то ужасное, а как известно, всякие беды для подобных паладинов, словно для мухи — запах...

"Запах меда" я сказал! Предупреждаю: кто еще про Бриана чего плохого скажет, уши оборву! Надо будет, сам по его адресу пройдусь, а остальным — не сметь! Успокоились? Ладно, тогда продолжаю.

Словом, незадолго до встречи с нами нашел сэр Бриан убитого путника — все вещи, само собой, были уже украдены, и сохранилось только письмо. Скорее всего, разбойники читать не умели, вот и бросили. Как раз в письме и было все дело: оно было адресовано Скракану. Писал его не абы кто, а сам Великий Маг Тенсес, и из содержания получалась картина такая: Скракан собрался проводить какой-то эксперимент с Внешними Мирами, после чего замолчал, а Умойр оказался накрытым заклятием. Тенсес, убежденный, что Скракан жив, направил посланника, которому дал с собой магический плащ и свиток с заклинанием. По мысли Тенсеса, этого должно было хватить в любой ситуации...

Но теперь посланник убит, а плащ со свитком украдены. И получается, что для выполнения приказа командующего — а в нем прямым текстом указывалось "выяснить, что со Скраканом", — мы должны найти эти вещи, потом отыскать самого Скракана, и... Собственно, этого для начала хватало. Все остальное можно было и на месте решить.

Бриан же, оказывается, дал себе обет — найти убийц посланника и отомстить им. Понятно, ни я, ни Реньеста его отговаривать не стали, и мы решили дальше действовать сообща, раз уж наши цели настолько совпадают.

Расспросы в таверне ничего не дали. У местного народа оказалось полно проблем и без каких-то там плащей и свитков. В одной деревне черепаха жуткая завелась, в три раза страшнее, чем обычная — обычная для Умойра, разумеется, в другой — людоеды детей воруют... А еще выяснилось, что на Умойре и наших, канийских, вояк можно встретить: разговорился я в таверне с одной красоткой в стальной кольчуге — а она оказалась капитаном армии Кании! Выслушала про наши приключения и презрительно так заметила: "У нас серьезные проблемы, а ты про прогулки по деревням безмозглых людоедов".

Оказалось, что их, воительниц наших, забросили сюда, чтобы разнести кадаганский пост. Но враги были хитрее и привели с собой пару магов, с которыми справиться не так просто. Я вспомнил о том, что все-таки служу Императору, свистнул своим...

Глава 9

Смерть кадаганского поста. Везение — второе счастье.

Надо сказать, что нам здорово повезло — там ведь местность какая: ущелье, потом разрушенное кладбище (само собой, с летучей нечистью, чтоб ей в астрале сгинуть!), а потом — выбирай любую дорогу. Мы направо пошли, дали крюка вокруг горушки и сразу на тот пост вышли, где и развлеклись от души. Оказалось, что не так страшен маг, как его малюют. Этих кадаганских недотеп мы объединенными силами вынесли в два счета: Реньеста сзади подлечивала раненых, а вражеский маг сдуру, вместо того чтобы своих врачевать, все огнем пулялся... Ну и допулялся!

Но и назад потом не спешили: раз уж забрались так далеко, надо во всей округе порядок навести! Тем более что всякой швали в тех краях полно развелось, что орков, что белок, и даже людоед один ошивался.

А вот повернули б налево — и сразу бы в гости к оркам свалились. Чуть меньше везения, и побили бы наших воительниц, а втроем против кадаганцев лезть было бы уже сложнее!

Глава 10

Опыт превыше всего. Кое-что из тонкостей ремесла.

Вот вы думаете, что мы, вместо того чтобы свое дело делать, отвлекались на всякую ерунду, да? Кто так думает, пускай сам попробует... Ну хоть с черепахой-людоедом посражаться. Во-первых, это ж в какую даль переться надо было ради нее! Во-вторых: черепахи, само собой, в болотах живут, и так эти болота достали, что даже Бриан бурчать начал, мол, почему как подвиги — так обязательно в какое-нибудь болото лезть. В-третьих и в самых главных: черепашка оказалась на редкость лакостной. Мало того, что грызет не по-детски, так еще и кислотой пыхает, и поди отмойся!

Ну что, ерунда, нет? Между прочим все эти "отвлечения" давали нам кроме денег на снаряжение еще одно: опыт. И навыки. А без них в серьезные заварушки лезть — гибель верная...

Тот, кто с воинской жизнью не знаком, тому простительно не знать всех тонкостей нашего ремесла. Я их, тонкости, сейчас объясню немного. Если, положим, есть у меня топор, большой такой, сверкающий, — это еще не значит, что я им с первого удара попаду в нужное место. И промахнуться могу, и противник увернуться сумеет, он ведь тоже не дурак, и жить хочет. Поэтому, дабы навостриться с тем же топором работать, надо с ним работать! То есть махать как можно больше и как можно чаще. Но тут еще одна тонкость: положим, научился я этим топором убивать сороконожек... Что ржете, на Умойре сороконожки тоже монструозные. Вот с такими зубами! Так вот, побил я их с десяток, уложил сотню, тысячу... А потом на тролля вышел. Результат? Плачевным он будет. Потому что со слабыми противниками и сам слабым останешься.

К магам это тоже относится, только им еще хуже. Они же воинские доспехи носить не способны, а от одежек ярких какая защита! Так, видимость. Вот и приходится им на вещи тоже закля-



5. Надо сказать, что нам здорово повезло — там ведь местность какая: ущелье, потом разрушенное кладбище (само собой, с летучей нечистью, чтоб ей в астрале сгинуть!), а потом — выбирай любую дорогу.

тия класть, чтобы жизнь длиннее оказалась. И навыки тренировать им надо, как воину глаз или руку, чтобы, скажем, молния в нужное место била, а не на пять шагов мимо!

Глава 11

Знания — страшная сила. Введение в специальность "Боевая магия".

А кроме опыта еще и знания об окружающем мире добываются. Чем какого врага бить, например, да и вообще... Взять хотя бы меня — поначалу я думал, что чем тяжелее меч, тем лучше. Ан нет! Оказывается, ежели кинжальчик хороший взять, так он злее двуручника быть может: он легонький, им можно быстро-быстро работать! Так что, если кому интересно, мотайте на ус... Или вот магия — слов нет, карта козЫрная! Но тоже с умом применять надо: на разных монстров одно заклинание действует хорошо, а другое похуже. Вот, к примеру, тролль: существо земляное дальше некуда — так ему магия земли и не страшна особо. Зато огонь палит его бодро и весело. А вот белочки наши любимые, у тех мех густой, им огонь тоже неприятен, но не очень. Зато уж если белки тумана ядовитого надышались, то пиши зверушкам пропало: дохнут — только наливай!

Я про драконов уже говорил? Нет? Мы их потом повстречали, но раз уже речь зашла и их в пример приведу: дракон — существо летучее, а значит, к земле неприспособленное. Выходит, его магией земли брать надо. Уяснили? Иначе говоря, если возможна стычка с драконом, то я уже знаю, что денежки жалеть не стоит, и не просто лук или арбалет мощный с собою брать, а такое оружие, которое еще и с каменным проклятьем каким-нибудь...

Глава 12

Огр как помощник. Маги как агенты "Гринписа".

Но зто я отвлекся, а рассказывал про черепаху вроде, да? Между прочим не сходи мы "на охоту" в те болота — и не узнали бы, что огры не всегда людоеды. Если с ними грамотно обходиться, то даже приручить можно, что жители той деревни и сделали. И нам зто чудище пригодилось: обычных черепах он своей дубиной вообще с одного раза гасил. Ну а когда дошло до той черепахи, которая свой рацион разнообразить приохотилась, тут, конечно, всем потрудиться пришлось.

А Реньеста-то напоследок отчудила: зря, говорит, мы ее грохнули. Мало ли что крестьян жрала, зато редкое животное. Бриана аж скривило, но он промолчал, да и я тоже — в конце концов маги — они маги и есть. Все у них не как у людей.

Глава 13

Хима взывает о помощи. Людоеды обожают младенцев. Секрет фистулы. План Башни Скракана.

Про плащ да свиток во время всех зтих походов так ничего узнать и не удалось, но потом все-таки удача нам улыбнулась. Начало было стандартным: подходит к нам в таверне очередной лапоть деревенский и начинает плакаться: дескать, у нас беда, меня старец Хима в город послал, найти кого-нибудь, кто поможет, и при этом втридорога не возьмет. Стой, говорю, что за старец Хима такой загадочный?

Лапоть продышался и объяснил поподробнее, хотя и не шибко зто помогло: мол, живет в горах отшельник Хима, оказывает крестьянам покровительство, а те его кормят. Но последняя беда (деревенский лапоть наотрез не хотел говорить, какая) самому Химе не по зубам, вот и хочет он найти кого подурнее да поазартнее.

А нам деваться особенно некуда: сидя в Плагате, уж точно ничего не достигнешь. Посоветовались мы и решили: пусть будет Хима.

Добираться до его пещеры оказалось непросто — хотя лапоть и убеждал, что знает безопасную дорогу, ан нет: в ущелье случился обвал, и пришлось тащиться в обход...

Правда, польза от мужичка все же была: он догадался предупредить, чтобы мы не били здешних белок и черепах, их Хима приручил. Да и вообще, в тех краях живность как-то поспокойнее себя вела: скажем, именно там мы впервые увидели дракона: ох и здорова же тварь! Но он пролетел себе мимо и никакого ущерба чинить нам не стал.

Словом, пошли мы примерно в ту же сторону, где заваленный перевал был, вышли к озеру, где, по слухам, старик Хима купается... то есть омовения совершает, и почти без проблем добрались до его пещеры.

Кстати, старичком он оказался довольно крепеньким: когда мы пришли, занимался утренней зарядкой, даром что солнце к закату катилось. Я, конечно, об особенной зарядке, волшебной. Стоит, колдует, аж пыль столбом. Но когда мы появились, он свое занятие бросил, и начали мы разговаривать разговоры.

Прежде всего дед о "беде" рассказал: мол, у крестьян людоеды детей воруют. Такие слухи до нас еще в Плагате доходили, но теперь он конкретное место назвал и попросил помочь людям, потому что сами крестьяне логово людоедов изничтожить ну никак не могут.

Вообще, судя по всему, этот старикан о помощи просил не часто, и я решил, что надо бы его уважить. К тому же доверчивый он... Тут же, с места не сходя, и награду выдал — бранзулетку, по одному только виду которой я и то мог сказать (хоть и не разбираюсь вовсе!): денег она стоит порядочно. Даже если сдать ее этому жулику в Плагате.



6. Схватка огра и черепахи-людоеда. Как оказалось, с огром тоже можно поладить — этого сумели приручить крестьяне, и теперь он помогает героям.

А потом — самое главное, Хима на мою брошку воззрился, фистулу то есть. Говорит, что узнал ее, с такими брошками посланцы Великих Магов по аллодам бродят. У нас, естественно, сразу ушки на макушке — а он дальше рассказывает. Оказалось, что старец-то самого Скракана знавал коротко, в башне у него был... И подтвердил, уже не как слух, а как точный факт: всякая нечисть действительно сейчас от Рахл-Умойра валит. Так что нравится нам зто или нет, а ключ к разгадке лежит там, в Башне Скракана. Хима на всякий случай набросал нам план ее внутренних помещений, на том и распрощались.

Глава 14

Людоеды must die! Дудочка-манок. Нежное знакомство с земляными троллями. Творческий подход к избиению огров. Вкусное снадобье "метаморф".

Очень верно Хима выразился: логово людоедов. Уж кого-кого, а огров в окрестностях той деревни оказалось столько, сколько я за всю предыдущую жизнь не видел: мнилось, что они из-за каждого куста выглядывают. А хуже людоедов только Бриановское красноречие: как начал нудить про какие-то древние легенды о семи воинах, которые самоотверженно помогают простым людям... Все славу предвкушал, паладинушка, аж одергивать пришлось: слава славой, но неплохо бы при зтом в живых остаться.

Мы сначала по дороге идти попытались, но оказалось, что не все так просто, и пришлось топать до деревни в обход: сначала на восток, потом на север... Хотя сейчас зто уже не важно, как именно мы шли. Зато по дороге нашли полезную вещь: дудочку-манок. Я про такие слышал — подобные маночки используют профессиональные охотники на монстров. Чтобы с ней обращаться, особого искусства не требуется — знай себе дуй, а чудище само выползет из укрытия. Бросать ее не стал, прихватил с собой.

Еще один интересный зпизод по дороге: лежит на пригорке мешок. Никого не трогает и даже, напротив, соблазнительно этак сквозь траву просвечивает. У меня уже рефлекс: раз мешок, то надо взять. Только поднял, как рядом, откуда ни возьмись — тролль! Самый настоящий земляной тролль: огромный, пупырчатый, вроде бы медлительный, но как только очутишься в пределах его досягаемости — кулак тролличий медлительным отнюдь не покажется. Вмажет не хуже, чем людоед дубиной! И пробить его шкуру не так-то просто — но, как говорится, никто и не обещал, что будет легко.

В деревне нас как родных встретили: крестьяне от людоедов натерпелись изрядно, даже что-то вроде ополчения организовали — этакий летучий отряд девчонок с луками. В ближнем бою от них, само собой, проку никакого, но издалека прикрыть в случае чего могут. Разместились лучницы у моста, и я прикинул: как раз тут манок и сгодится. Встал чуть впереди, подудел и жду. Полминуты не прошло, смотрю — лезет. Сначала один, за ним второй... "Да сколько же их тут!" — думаю, но сколько б ни было — все мои. Точнее, наши с Брианом. Он так браво махал-

ся, что я ему даже легенду про семерых благородных воинов простил.

Прямо скажу: умаялись мы с этой работенкой. Людоеды, они ж такие: с одним справиться реально, но если к первому второй, а то и третий подтянется — то тут никакое лечение не спасет. Уложат с трех ударов. Вот и приходилось хитрить, искать места, где они то среди деревьев застрянут, то по узкой тропинке лишь по одному пройти могут, словом, простор для творчества имелся.

А напоследок, забравшись в глухомань за речкой на западе, отыскали мы в гоблинской деревушке снадобье под хитрым названием "метаморф". Реньеста как его увидела, так и вцепилась в склянку. Дескать, сюрпризик теперь для огров будет — и точно, помогло. Ситуация такая была: прет на нас очередной людоед, причем матерый такой, мех зеленый, и дубинка в тон ему зеленым выкрашена... И вдруг — нет огра! Черепаха ползет. Ну а с черепахами у нас разговор короткий: топориком по панцирю, и весь сказ. Так что пригодился нам полиморф, хотя, думаю, и без него справились бы...

Глава 15

Встреча с Найрой. Монахи-террористы. На монастырь в поисках браслета-пропуска! Арбалет как оружие победы.

После такого дела не грех было и в город завернуть: поесть-помыться, да и золотишко огровское потратить с пользой. Как всегда — сначала в лавку, а потом уже в таверну. Почему именно так? Да потому что иначе в таверне никакого удовольствия не получается: сидишь-сидишь, все вроде хорошо, а потом как вспомнишь, что еще с этим крохобором торговаться... Сразу пиво кислым кажется.

Так вот, заходим мы как раз насчет пива поинтересоваться, а хозяин с порога встречает: "Приятно видеть таких орлов в моем заведении! У меня для вас добрые вести: здесь недавно была очень приятная дама, Найра. Долго задерживаться не стала, а передала, что будет ждать вас у монастыря Аршез, и просила поспешить!"

Еще бы не поспешить! Найра, третий человек из нашего отряда! Конечно, может, кому магические девочки и по вкусу, а мне вот с Найрой всегда было приятнее общаться, нежели с Реньестой. Так что пивка мы в тот день не попили.

Уже неподалеку от Аршеза Бриан вдруг встрепенулся: дескать, слышу шум битвы. Ну шум и шум, мало ли кто занят своим маленьким делом. Но наш рыцарь таких рассуждений не понимает: меч наголо, и вперед! Опоздал, надо заметить: вместо кипящего сражения поспели мы к шапочному разбору. Лежат вдоль дороги бездыханные останки, а в зарослях сталь поблескивает: засада с арбалетами. Ну а поблизости от этого пейзажа стоит самолично Найра: доспех мифрильный, лицо самоуверенное — словом, глянул я на нее и подумал, что, наверное, и она на Умойре зря времени не теряла.

Так и оказалось, порассказать ей было что. Сначала дела у Найры шли не лучшим образом — занесло ее в глухие тролличьи места, и вскоре, как она осторожно выразилась, "мои раны стали мешать дальнейшему пути". Но случилось так, что Найра набрела на монастырь и попросила приюта... Приютить-то ее монахи приютили, но чем дольше она там жила, тем сильней ей хотелось сбежать обратно к троллям.

Монахи оказались воинственными, да не просто воинственными, а совершенно фанатичными, к тому же настроенными против всех магов на свете. Мол, все зло от нее, от магии, а раз так — нужно ее уничтожить. Вместе с ее носителями и местами, где она существует. К примеру, на Умойре магии слишком много — так и смерть ему. Кроме шуток, они хотели весь аллод Умойр погубить!

Как известно, чтобы уничтожить аллод, достаточно изничтожить Великого Мага, стараниями которого аллод и держится в море астрала. Но чтобы войти в Башню (в нашем случае — в Рахл-Умойр), нужен специальный пропуск-браслет.

"Именно за ним и ходила экспедиция, которую сейчас перебили мои арбалетчицы, — так закончила Найра рассказ. — Но браслета при монахах не оказалось. Придется идти в монастырь!"

Бриан тоже загорелся идеей, аж подпрыгивает на месте: "Надо помешать монахам уничтожить остров!" — Ясно, опять в герои рвется. А я про себя смекаю: раз с браслетом можно войти в Рахл-Умойр, то эта вещь нужна и нам самим. И дальше думаю: но ведь отобрать браслет — отнюдь не единственный способ помешать планам монахов. Что ж тогда Найра так в него вцепилась? Что-то крутит девочка...

Про монастырь рассказывать особо долго не буду. Когда с тобой идет такой отряд с арбалетами наизготовку, можно вообще ни о чем не думать — главное вовремя не забыть отдать приказ. Залп! И врага просто сметает с пути. Какие там гоблины, какие белки! Людоед шальной повстречался — так даже подойти не успел. А про монахов-экстремистов и говорить нечего, мы втроем вообще ни разу мечами не взмахнули.



Но браслета мы не нашли и здесь. Бриан об этом как узнал, сразу в лице переменился: как же! Пролилась невинная кровь! Пришлось ему немного мозги подправить, напомнить, что эти "невинные ребята" хотели Умойр уничтожить, и только тогда паладин немного успокоился...

Глава 16

Приказ: обшарить могилу! "Стена огня". Искусство телепортации. Вожделенный браслет.

Насчет Найры мои подозрения оправдались: слово за слово, и решила она рассказать правду: оказалось, что браслет она ищет с первого дня, как попала на Умойр. Такое у нее было секретное задание. Дело в том, что наш всенародно любимый Император, как выяснилось, состоит в родстве с королевской фамилией Умойра. Когда Скракан накрыл Умойр своим заклятьем, на аллоде поднялась паника, и король попробовал спастись от обезумевших людей в глухих лесах, но все-таки погиб, и был похоронен там же, в чащобе. Браслет у него был с собой, и если монахи его не нашли, значит, он до сих пор в могиле. Реньеста резонно замечает: "Пусть себе там и остается! Еще чего-нибудь придумаем". Но Найра лишь усмехается: "Если этот браслет окажется в наших руках, то Император будет иметь формальный повод объявить Умойр своим владением. Это и есть мой главный приказ. Так что нам предстоит приятная прогулка, если вы, конечно, составите мне компанию..."

Мы с Реньестой переглянулись — а что тут ответишь? Приказ есть приказ, и хотя мы и находимся сейчас невесть где, а волю Императора выполнять надо! Хотя, если честно, мне это совсем не понравилось — получалось, что мы опять отправились обирать могилу.

Одно утешает — самому мне туда лезть не пришлось. Когда-то к могиле вела дорога, ее паломники протоптали, но далеко по ней пройти не удалось: вышли мы к реке, а вместо моста обломки, и орки с того берега зубы скалят. Реньеста полюбовалась на их рожи и тоже решила зубки показать — как раз накануне она новое заклинание выучила, "стена огня" называется. Ну и отправила ее на тот берег... Только и слышно, как орки вопят от боли, — правильно, огонек-то жжется! Но проблемы с переправой это не решило, и пришлось брести вдоль реки по другой дороге (развилка там была), в надежде найти еще один мост.

Однако вместо моста мы нашли коечто другое: небольшой городок. Уж как Реньеста уламывала мага, который там жил, я не знаю, но в конце концов он поверил, что мы идем всего лишь поклониться древней могиле. Маг научил Реньесту очень полезной вещи, телепортации, и для нее река перестала быть преградой. Сначала девица в городе от дома к дому прыгала, тренировалась, а мы над ней посмеивались: дескать, пешком быстрее. В самом деле смешно: она руки картинным жестом воздевает, появляется сиреневый вихрь... И возникает наша подруга в трех шагах от того места, где только что стояла. Но не прошло и часа, как она с этим делом освоилась.

Тогда мы с Найрой взяли по луку, на берегу реки встали, чтоб Реньесту подстраховать, а она вздохнула глубоко и на ту сторону отправилась. Скрылась из виду, а мы стоим, волнуемся... Но вскоре опять показалась: еле живая, а за ней по пятам двое духов летят, колышутся. Из последних сил Реньеста на наш берег перемахнула... Ну а духам уже не до нее было, мы с Найрой живенько им показали, где орки зимуют.

7. Этим парням придется поучиться гостеприимству!

Отдышалась Реньеста и вновь на тот берег унеслась, и снова от нее ни слуху ни духу. На этот раз ждать долго пришлось. Уже вечер спустился, ночь проходит, утро, уж и не знаем, чего думать... Но тут слышен знакомый звук, и вот она, Реньеста! И браслет при ней.

Что и как там с этой могилой было, рассказывать подробно не захотела — настолько солоно там пришлось. Буркнула лишь, что кроме духов там еще сюрпризы были, и этим ограничилась, а мы и допытываться не стали.

Глава 17

Бунт Лорда Каргаласса. Атаман идет на штурм.

Браслет теперь находился у нас, но толку от этого было чуть: про плащ да свиток, что посылал Тенсес, мы так ничего и не узнали, а лезть без них в Башню Скракана было безумием.

Однако не было счастья — несчастье помогло. Причем, что интересно, несчастье не наше. К тому времени мы уже достаточно знали Умойр, чтобы сообразить: несмотря на всю свою кажущуюся вольность и бесшабашность, здешние разбойники неплохо организованы и подчиняются одному атаману. Наша троица пока что не привлекла его серьезного внимания, потому что наши стычки с романтиками больших дорог были не такими уж и серьезными. А вот один из немногих уцелевших на Умойре аристократов, Лорд Каргаласс, с этим атаманом крепко не поладил: видите ли, лорду захотелось, чтобы его крестьяне жили и работали спокойно, без оглядки на лес.

Словом, замок Каргаласс был осажден по всем правилам тактики и стратегии. Разбойники притащили даже катапульту и привели за собой орков и гоблинов, а еще — свое секретное оружие, прикормленного тролля. У защитников замка на такой случай был подземный ход, но как раз на выходе из него тролль и стоял, так что сделать вылазку и отбить осаждающих было невозможно...

Глава 18

Секретное оружие Каргаласса. Дракон и тактика выжженной земли. А вот, кажется, и плащ!

Конечно, можно было очертя голову кинуться к замку, в драку, но мы поступили по-иному. У Лорда Каргаласса тоже секретное оружие имелось — дракон, которого он каким-то образом сумел расположить к себе.

Как известно, драконы — существа могучие и даже умеют пользоваться магией. Но, как бы в расплату за эту силу, их и самих очень просто можно заколдовать. Именно это и случилось с тем драконом: вражеские маги превратили его в камень! Так что самым умным, что мы могли сделать, было найти средство, чтобы его оживить, и уже потом, имея такую могучую поддержку с воздуха, напасть на замок. Так и получилось: как только Реньеста расколдовала дракона, он рванулся на помощь защитникам замка.

Не зрелище — конфетка! Огонь, молнии — все это дракон сыпал перед собой беспрерывно и неутомимо, как, наверное, не сможет даже самый искусный маг, а попытки сопротивления разъяряли его еще больше. Путь, по которому он летел, представлял собой полосу выжженной земли, от деревьев остались одни воспоминания, а от врагов... Да что там говорить, наша помощь в замке даже не потребовалась. Дракон сделал все так быстро, что мне стало попросту страшно: ну хорошо, сейчас это НАШ союзник. А что будет, если нам встретится дракон, настроенный враждебно? И не один?!

Конечно, абсолютно всех разбойников дракон пожечь не успел. Нашлись догадливые, которые успели сбежать, сообразив, что дело пахнет жареным — как в переносном, так и в прямом смысле. И вот, на одном из беглецов Бриан успел разглядеть голубой плащ с таким же знаком, какой красовался на послании Тенсеса!

Глава 19

Черепашья ферма. Плащ наш! Спасенный Фергард.

Лорд Каргаласс, когда узнал, что мы собираемся преследовать разбойников, повел себя как истинный дворянин — как истинный дворянин из менестрельских песен. Ведь что характерно: как легенда или песня, так всякий аристократ благороден и справедлив. А как в жизни с кем-нибудь родовитым встретишься, так чаще всего он оказывается урод уродом.

Но Лорд Каргаласс, как я уже сказал, был исключением из этого правила. Для начала он посулил нам дополнительную награду (надо сказать, что и по поводу снятой осады он тоже не поскупился), а потом еще и предложил воспользоваться услугами своих конников. Само собой, отказываться от их помощи мы не стали, но оказалось, что вполне могли обойтись и без них.

Дело в том, что неподалеку от разбойничьего лагеря мы повстречали фермера, причем ферма у него была непростая. Может быть, и правильно говорят, что с любой тварью подружиться можно, было бы желание. Вспомнить хотя бы дракона, или вон — тролль орочий тоже ведь прирученный был, хотя и не к тем рукам...

Так вот, этот фермер разводил черепах, правда, для чего, он так и не сказал. Не знаю, может, он их на мясо потом продавал или из панцирей щиты выделывал, да и неважно это. У фермера имелся магический амулет, с помощью которого он черепахами управлял... Но на ферму заглянула проходившая мимо шайка, и амулет перекочевал в карманы к разбойникам. О его назначении они сами не догадались, ну и фермер, само собой, не горел желанием их просвещать.

Словом, когда после одной из стычек мы отбили у разбойников браслет — тут-то и началась потеха. Фермер, который теперь шел с нами, гнал черепах впереди как бронированный таран, и дальше все было довольно просто... То есть почти просто. На самом деле мы измучились по округе бродить, пока в маленьком горном ущелье на северо-востоке не обнаружили последнюю вражескую башню. Именно там и был найден плащ Тенсеса, а кроме того, мы вызволили из разбойничьего плена Фергарда — четвертого члена нашей команды. Не то, чтобы мы с ним очень сдружились до отправки на Умойр, но теперь, когда увидели знакомое лицо, готовы были расцеловать парня! Найра, собственно, так и сделала, чем Фергарда немало смутила. Бриан посмотрел на эту картину и забыл про все свое паладинство: давай, говорит, вернемся в Плагат и отметим это событие!

(Окончание следует.)



8. Зубастые белки-мутанты водятся только на Умойре. Справиться с ними несложно, но они опасны, когда нападают большой стаей. Кроме того, у них есть еще одна неприятная особенность — сильно побитые белки стараются убежать, и, гоняясь за подранками, герой может угодить в какую-нибудь ловушку.

Философия наемника

Александр Вершинин

Сегодня мы заканчиваем повествование о злоключениях господина Бернхарта — разумеется, специально для тех, кто так и не смог (или не захотел из принципа) пройти игру за целый месяц ее существования...

Окончание. Начало см. в #4'98.

Советы по прохождению игры

Warhammer: Dark Omen



Итак, мсье Бернхарт отправляется за первым из требуемых артефактов прямиком в замок графа-вампира. Но по пути наемника подстерегают гоблины и паучки...

Бой 10

Надеюсь, с мохнатыми монстрами проблем не возникло... Бернхарт двигается дальше и натыкается на одинокий паровой танк, отдыхающий в канаве. Экипаж железного чудовища умоляет о помощи, а тем временем на отряд нападают.

Карта этого боя сделана достаточно хитро. К северу от дислокации Бернхарта находится обаятельный пригорок. К несчастью, на него нельзя поставить войска с самого начала. А потому их требуется туда завести. Отважно назначаем всем отрядам кроме пушки (ее лучше вообще не использовать в этом бою) развернуться спиной к противнику и отдаем приказ ползти наверх. На вершине холма красуется одинокое подразделение Orc Arrer Boys. Они смотрятся весьма безобидно, но это самая настоящая "западня"! Как только вы подходите поближе к лучникам, рядом с ними появляются два отряда Orc Biguns. Успокоив всю троицу, занимайте пригорок. А с юга уже идут — Orc Shaman, Orc Boar Boys и Orc Arrer. Первым должен умереть шаман — ему не место в этом мире. Зеленая кровь течет ручьями, а на горизонте маршируют Arrer Boyz и Biguns. Учтите, что танк убить очень сложно, а давить он может в совершенстве.



Кроме того, из самых первых лучников, что на пригорке, вывалится Banner of Wrath, бесценный артефакт, способный периодически испускать шесть молний, выборочно поражающих отряды вокруг обладателя этой безделушки. Не дайте оркам, несущим эту Banner of Wrath, уйти!

Бой 11

Танкисты уговорили Бернхарта помочь им в осаде крепости Blighted Towers. Со свойственным ему энтузиазмом наш парень бросает в бой все силы, на время присоединяя к отряду королевский пушечный расчет и мортиру. Оба орудия в этом поединке очень пригодятся.

Плакать не надо, но немного испугаться следует. Встречающая у ворот замка партия состоит из трех расчетов мортир и катапульт, трех отрядов лучников, пары орочьей пехоты и подразделения свиных кавалеристов. Вся эта армада со свистом и улюлюканьем бросается на вас.

Пара слов о ландшафте. Сразу перед крепостной стеной есть две линии обороны, два вала. На первом из них удобно устроится пара Orc Arrer Boyz и будет поливать вас огнем.

Внимание! Ни в коем случае нельзя выставлять войска на передний край. Он находится в зоне обстрела вражеских мортир. Все ваши подразделения должны быть прижаты к "стенке" в начале битвы.

Как всегда, принимаем гостей по очереди. Четверка ваших орудий, маг и лучники вполне способны устроить врагам Курскую дугу. Но торопиться с атакой не следует. Как только любой отряд игрока пересекает первую линию обороны орков, из крепости выползает подкрепление: лучники, шаман и три отряда Orc Boar Boyz. Снова есть работа для артиллерии! Лишь перемолов всех активных, то есть подвижных участников сражения, можно разобраться с пушками неприятеля. Энергично помогайте себе танком — он бесценен в борьбе с лучниками. Ни один отряд не в состоянии остановить продвижение танка, а значит — железный может вплотную подобраться к подлым обладателям луков.



Из Orc Boyz первой волны вываливается артефакт оскорбительно желтого цвета. Хватайте.

Бой 12

Для начала выберите, что вам больше нравится — пушка или мортира. К сожалению, приватизировать оба орудия вам не разрешат.

Следуем дальше, в Sylvania. На подступах к замку Бернхарта караулит группа господ встречающих. Симпатичный этап, нечего сказать. Вы находитесь на одном берегу озера, а замок и пара отрядов вражеских лучников — на другом. Не стоит и говорить, что неприятельский берег гораздо выше и с него безумно удобно стрелять.

Не надо рисковать, размещая отряды слишком близко к воде, иначе вскоре воины будут похожи на дикобразов. Зато наступающим отрядам врага придется проковылять очень неблизкую дорогу вдоль берега. И ваши пушки не должны молчать в этот ответственный момент! Первым вылезает отряд Ghouls. После его уничтожения выходит сладкая парочка из Wraiths и Ghouls. Внимание уделять первым! Расправившись с неживыми негодяями, ожидайте появления еще двух отрядов Wraiths и под-

крепления в виде Ghouls. Незатейливо. Остаются лишь одинокий Vampire Lord и очень надоедливые лучники. Как только вы огибаете озерцо и устремляетесь бить черепа врагов, в вашем тылу возникают два подразделения Ghouls. Слабая попытка, не так ли? Уничтожаем все, что еще шевелится, и заливаем очередную победу "Орочьим темным".

Бой 13

Злой барон, он же граф, он же князь, закопался глубоко в подземелья собственного замка. А в подвалах у него такие восхитительные пещеры! Жаль только, что артиллерия не пролезает в винные погреба. Пушкари пить не будут!

Когда Бернхарт и компания неожиданно появляются в окрестностях замка, то застают вампира за интересным занятием. Он руководит своими любимыми скелетами и зомби, которые увлеченно бегают и играют в прятки и чехарду. Впрочем, завидев врага, нечисть бросается в бой. Для начала это два подразделения скелетов и отряд зомби. Плюс фигура самого вампира. Эксцентричного дворянина следует успокоить как можно скорее — он любит развлекаться, порождая отряды Zombies и Ghouls прямо у вас в тылу. Что не слишком приятно. Ну а впереди Бернхарта поджидают пара Wights, пара Zombies, трио Ghouls и трио Skeletin Archers. Когда вы убедитесь, что выполнили все пункты в указанном списке, возвращайтесь к Императору. Миссия закончена, первый артефакт нейтрализован.

Бой 14

Следующая цель экспедиции Бернхарта — удивительно знакомая, очень заснеженная страна под названием Kislev. Именно там, по утверждениям очевидцев, обитает The Hand of Nagash, второй артефакт.

По дороге Бернхарт натыкается на группу огров (ogres), которые присоединяются к разношерстному войску наемников. Зеленые парни приводят отряд прямиком в засаду гоблинов.





Положение Бернхарта едва ли не аховое: его силы прижаты к реке, а со всех сторон наступают зеленые и ушастые. Пехоту и кавалерию лучше всего поставить полукругом, прикрывая пушки, мага и лучников. Не забудьте убрать все дружественные подразделения с линии огня — артиллерия очень пригодится в этой миссии.

Эксцентричного дворянина следует успокоить как можно скорее — он любит развлекаться, порождая отряды Zombies и Ghouls прямо у вас в тылу.



Для начала вы можете видеть лишь два отряда Orc Arrer Boyz — на западе и севере. Но вскоре со всех сторон, кроме юга, накатывают подкрепления: два отряда Night Goblins, два Orc Boar Boyz и столько же Orc Boyz. Учитывая, что у Bright-мага в распоряжении очень эффективные заклинания массового поражения, обязательно используйте его в бою. И еще одно. С юга незаметно подкрадывается пара отрядов лучников, которые начинают из-за реки обстреливать ваш тыл. Забудете об этом — потеряете все. Бросаться крошить этих ребят не стоит, ведь их охраняет отряд "свинников" (аналог конников). Лучше всего опять обратиться за помощью к магу. Он подаст руку помощи.

Бой 15

Ваши "ручные" огры продолжают использовать вас в хвост и гриву. Они приводят Бернхарта к лагерю гоблинов и пытаются соблазнить наемника деньгами, хранящимися в этом "кемпинге". У вас есть выбор — пойти дальше на Kilsev, потеряв при этом огров, либо атаковать. Мы атакуем, не так ли?

На первый взгляд, все мирно — три ящичка с бонусами и пара отрядов Night Goblins. Проблема в том, что ближайшие два сундучка изымаются теми самыми спешно ретирующимися гоблинами. Если вы дорожите своим войском, не стоит их преследовать. Это очередная засада.

Orc Lobber продолжает поливать вас огнем с пригорка, а вокруг орудия прогуливаются подразделения Night Goblin Archers (две штуки). Как только вы выводите хоть один отряд на опушку леса, поближе к тусовке гоблинов, активируется первая засада. С трех сторон на вас наваливаются Giant Spider, которые атакуют при поддержке лучников. Выдержали? Замечательно. Теперь не торопитесь. Стоит подойти поближе к вражескому оружию, как из пещеры на западе выскакивает команда, состоящая из двух отрядов Orc Biguns и Orc Shaman. У одного из Biguns есть артефакт, нейтрализующий атаки вашего мага, а шаман ловко использует заклинание "Большого Зеленого Сапога". Так что самые дорогие вам отряды необходимо защитить заклинанием Dispel Magic.

Бой 16

У границы великого княжества Kislev Бернхарта встречает Ice Mage, Vladimir Stormbringer. Очаровательное, кстати, имечко. Он присоединяется к наемникам и берется проводить отряд в столицу. К сожалению, радужный прием гостям оказывает не Царица (Zarina Katerina!), а банда нежити.

Очень сложная миссия, пройти которую без тяжелых потерь неимоверно сложно. Вы оказываетесь в узком каньоне, дорога, извиваясь ужом, поднимается в гору. Ни шагу вперед!

Если вы все-таки атаковали лагерь гоблинов в предыдущей миссии, то в наборе заклинаний Bright-мага появится телепортационный spell. Это ключ к успеху. Без него пройти данную миссию во много раз сложнее. Отодвиньте все войска как можно дальше, внутрь каньона. Вся территория обстреливается лучниками и катапультой Screaming Skull. Вот ею-то и займемся.

Катапульта стоит около утеса, в северо-восточном углу карты. Дождитесь, пока Bright-маг наберет достаточно маны для прыжка туда и обратно, а также для заклинания, создающего ковер из огня на земле. Как только вы телепортируетесь, катапульта заметит мага и выстрелит. Срочно активируйте атакующее заклинание в то место, откуда вылетел снаряд (катапульту вы увидите слишком поздно), и переносите диверсанта обратно. Если не запинать катапульту сейчас, она причинит ужасно много хло-



пот во время игры — поскольку, находясь на пригорке, может поразить цель в любом уголке этапа. Orc Shaman дает еще одно основание для спешки. Если не положить расчет катапульты сразу, то шаман спасет его, использовав нейтрализующее вашу магию заклинание.

Вообще, если действовать предельно осторожно, можно покалечить очень много подразделений с помощью всего лишь одного "прыгающего" мага. Надо лишь действовать неожиданно — дабы вражеский маг не смог свести к нулю ваши старания.

Итак, оппозиция. Внизу, у выхода из туннеля вас поджидают два отряда Zombies. На самой высокой точке расположился отряд лучников. Еще одно подразделение лучников находится чуть ниже, в средней части карты. Как только вы обнаруживаете свое присутствие, к вам толпами побегут гости. Дайте своим пушкам поработать! Сразу после зомби подоспеют два-три отряда Skeleton Warriors, два отряда Wights и, конечно, шаман. Последний может поднять по тревоге еще несколько подразделений зомби и скелетов. Они неожиданно появляются прямо перед вами.

Предельно простой и жестокий сценарий. Никаких хитростей, работает конвейер. Наступающие заманиваются в "трубу", обстреливаются артиллерией, лучниками и магами, а затем добиваются пехотой. Тяжелая и трудная работа мясника. Очень полезно как можно раньше вывести из игры шамана. В этом случае ваши маги — хозяева положения.

Бой 17

Благополучно добравшись до столицы Kislev, Бернхарт получает информацию о Hand of Nagash. Оказывается, так называли могущественного мага, которого за многочисленные плохие деяния заточили в огромном куске льда. Теперь армия скелетов направляется к леднику с целью выковырять старого таракана и вновь поставить его на ноги. К несчастью, армия нежити слишком велика, и Бернхарту требуется помощь. В ваш лагерь на ПМЖ переселяется Ice Mage. С другой стороны, неподалеку оказывается старый друг Бернхарта мистер Ragnar. Если вы поможете выследить и прикончить троллей, Ragnar Wolves, тяжелая конница, будет в вашем распоряжении. На охоту!

По своей сути миссия предельно проста. Вы уютно сидите на огромном утесе, подойти к которому можно только с боков. Так что артиллерия, лучники и маги могут гармонично расположиться посередине, а остальные вояки будут их прикрывать. Broght Mage может использовать Crimson Hands, заклинание, на время парализующее врага. Процесс тривиален: пригвоздили, забросали ядрами. Монотонно и утомительно. Для начала на вас наваливаются восемь троллей. Эти чудовища достаточно крепки и могут обратить в бегство морально нестойкие отряды. После выноса первой волны появляется вторая. Крепитесь, это кровавый спорт!

Бой 18

Оставшись довольными охотой, "Волки" принимают решение влиться в войско наемников. Бернхарт продвигается все дальше по стране троллей. И, как всегда, натыкается на вражеский заслон.

Они нашли большое поле. Выставили 4 отряда лучников и катапульту. За охрану отвечает пара отрядов скелетов. И никто не рвется в бой...

Зато как только вы двинете войска, купившись на легкую добычу, наваливается тяжелая артиллерия. Под этим термином обычно понимают компанию из Skeleton Horsemen, Undead Chariot и Orc Shaman. К ним присоединяются оба отряда скелетов и бросаются на ваши позиции. Скелетов и шамана извести довольно просто. Сложнее с конницей — ее придется расстреливать из пушек. Еще хуже дела обстоят с Undead Chariot. Лихой парень, бодро правящий давно дохлыми конями, может с легкостью разбросать половину отряда "Волков". Впрочем, скелеты не очень любят огонь. И если правильно расположить Bright-мага, то одно верно положенное Blast-заклинание отправит Chariot на покой.

И опять все спокойно. Отправьте один, самый быстрый отряд на разведку. Как только он зайдет достаточно далеко, выкатит вторая волна: Skeleton Horsemen, Undead Chariot, Wraiths, два подразделения Skeleton Warriors. Этого хватит, чтобы надолго отвлечь вас от истребления лучников и расчета катапульты. Последние могут немного подождать и умереть на сладкое.

Бой 19

Прибыв к леднику, обнаруживаем, что скелеты смогли реанимировать своего предводителя. "Рука" снова на коне. Но ведь это не проблема, правда?

Все вражеские войска, которые будут участвовать в потасовке, видны с самого начала. Поэтому перечислять их стоит лишь по мере нападения.





Как только вы обосновались на прекрасном высоком холме, в наступление отправляется первая волна. Это скелеты — два отряда Skeleton Horsemen и два Skeleton Warriors при поддержке Necromancer'a (аналог шамана) и отряда лучников. Храните магов как зеницу ока!

Вторая волна состоит из двух Undead Chariots и двух отрядов лучников. Колесницы, кстати, легко убиваются с помощью артефактов, атакующих неприятеля молниями. Сначала сдаются (не)мертвые лошадки, потом выпадает седок.

Наконец, вас посетит сама "Рука". То есть большой мужик на колеснице, сопровождаемый отрядом Wraiths и лучников. Интересно, что наибольшую опасность представляют именно Wraiths, а не Hand of Nagash. "Рука" делает ручкой от тех же самых молний. Не так страшна конечность, как ее малюют.

Работает конвейер: враги заманиваются в "трубу", обстреливаются артиллерией, лучниками и магами, а затем добиваются пехотой.



Бой 20

Грустный Император снова уныло возносит вам хвалу. Действительно, вы молодец. Но чтобы стать еще большей умницей, отыщите Black Grail, Черный грааль. Ни минуты покоя — отправляемся на юг. Пробираясь через горную гряду, подбираем гномов. Они тоже хотят воевать.

Вскоре в ущелье объявляются враги. Ничего особенного — команда Skeleton Horsemen и Undead Chariot.

Ожидайте две волны. В каждой по два отряда конницы, поддерживающих колесницу. По ним можно вдоволь постре-

лять. Карта представляет собой огромный рукав, разделенный вдоль горной грядой. При правильной установке пушек редкий скелет доберется до пехоты живым. Вторая волна в точности повторяет первую — по составу и судьбе. Туды их, в качель!

Бой 21

Нет, южный королевич ничего не знает о Черном граале. Но советует отправиться в Город мертвых и дает проводника — отряд тяжелой конницы Grail Knights. По пути в это мрачное место вас встречает команда эльфов. Они передают послание своего короля — он хочет побеседовать с Бернхартом. И снова выбор: либо отряд поворачивает прямо к центру эльфийского леса, либо продолжает путь. Мы выбираем первое, ведь совет еще никому не помешал. Мирное путешествие по бескрайнему лесу прерывается шумными развлечениями врагов. Скелеты весело кромсают священный эльфийский камень, который почему-то очень дорог лесным жителям.

Тусовка оказывается довольно большой. Среди видимых сразу — пара Screaming Skull Catapult, два отряда Skeleton Warriors, Necromancer, Wraiths, Zombies, два подразделения Archers. Они совершенно не обращают внимания на новоприбывших и продолжают свое деструктивное занятие. Подманиваем.

Как только начинается атака, на горизонте появляются Undead Charriot, Zombies, Archers. Как хорошо, что Bright Wizard располагает легендарным заклинанием Conflagration of Doom (что в переводе означает "Ложись в гроб"). Более того, маг умеет парализовать жертву, поэтому бой превращается в избиение. Огромный метеорит раз за разом обрушивается на наступающих, давя их, как слепых кутят.

В качестве добавки ожидайте Undead Chariot, лучников и пару отрядов зомби. Много крови и трупов. Все, как любит господин Бернхарт.





Бой 22

Король эльфов открывает тайну Черного грааля. Это отряд Рыцарей грааля, которые были возвращены на этот свет с помощью черной магии. Он должен быть уничтожен. В качестве знака доброй воли вы получаете отряд эльфийских лучников. Чудо-ребята! И снова в проклятый город...

По пути Бернхарт, особо везучий на приключения, попадает в лапы (ветви?) хнычущего о помощи дерева-великана. Что делать, придется подсобить. Вообще-то, "выбор" есть: можно не обращать внимания на дерево. Но драться в лесу все равно придется.

Посреди карты потрясающе красивое лесное озеро. Вид завораживает. Поэтому не поддавайтесь и не ставьте войска в центре, на холме. Дело в том, что справа, в юго-восточной части карты есть еще один, незаметный сразу пригорок. Он идеально подходит для обороны. Сверху ставятся лучники и маг со своим Conflagration of Doom. У основания выстраивается пехота и конница. Таким образом, все атакующие вас отряды должны пройти через стену стрел и заклинаний. Что не очень легко.

Теперь самое главное — не попасть под перекрестный огонь орудий и поочередно их прикончить. Все, путь свободен.



С самого начала миссии видны лишь пара Undead Chariot, столько же Skeleton Horsemen, два Wights и Necromancer. Все они, кроме волшебника и отряда Wights, устремляются в атаку. Убиваем. Появляются два Skeleton Horsemen, Skeleton Warriors, Undead Chariot. Останавливаем и этих. Наконец, в бой вступает Necromancer, сопровождаемый Skeleton Horsemen и Warriors. Аккуратно и расторолно манипулируйте лучниками и магом — и работы для ближнего боя практически не останется.

А пока на поле боя хорошо просматриваются три Screaming Skull-катапульты, 4 отряда Skeleton Warriors, 3-4 подразделения лучников и одинокий Necromancer.



Бой 23

Наконец, Бернхарт на финишной прямой. Но на пути к месту обитания Black Grail стоит небольшая армия. Ее необходимо удалить. Наивный предводитель Outlaw Pistols, примкнувший к наемникам незадолго до этого, еще пожалеет о своем поступке.

Лучше всего расположиться за мельницей — это единственное место, куда не может попасть ни одна вражеская катапульта.

Как это обычно бывает в Dark Omen во время военных действий, откуда-то появляются "лишние" отряды Skeleton Warriors и Skeleton Archers. После первой же попытки сломить ваше сопротивление атаки прекращаются. Остаются лишь катапульты и их охрана, скелеты. Теперь самое главное — не попасть под перекрестный огонь орудий и поочередно их прикончить. Все, путь свободен.

Бой 24

И вот, наконец, гордый город Moussilon. Врата града распахнуты, а перед ними маячит отряд в черных доспехах. "Черный грааль", наша цель.

Всадники Black Grail дежурят около ворот, а на окрестных высотах расположились три подразделения Skeleton Archers. Necromancer деловито снует то тут, то там.

В углу, около небольшого строения, недалеко от вашей позиции есть гениальный пригорок. Ели выставить лучников и магов сверху, то все подходы к вашей пехоте будут обстреливаться. Снизу, как всегда, лучников прикрывают пехота унд кавалерия. Bright-маг снова имеет в распоряжении парализующее заклятье — не забудьте им пользоваться!

Первая волна состоит из двух отрядов Ghouls и пары Undead Chariots, атакующих с двух сторон. Одни из них доберутся до вас немного быстрее, поэтому рецепт таков: лучники занимаются Ghouls, в то время как маг успокаивает сумасшедшую колесницу. То же самое проделывается с отстающим крылом вражеской армии.

Когда первая атака захлебнется, на поле боя появятся два отряда Mummies. Нападение проходит при поддержке Necromancer'а, успевающего сделать подлость на всех флангах.

После этого все спокойно. На этот раз вам придется нападать самому. Black Grail наконец-то оставляет свою патрульную службу и устремляется в атаку. Давите негодяев всеми оставшимися силами — подкреплений больше не будет! Растоптав "Черный грааль", можно спокойно добить вражеского чародея и три подразделения лучников. Все. Третий артефакт изъят из употребления!

Остается лишь решить проблему с Большим Плохим Парнем, который готов дать вам аудиенцию. Но с этим, надеюсь, вы справитесь сами. Одно замечание: берегите фланги — в последней миссии у врага вдруг появляется страсть к атакам с тыла и флангов. Успеха!

Справочник патриота

Восемь шагов к победе мировой революции в отдельно взятой Солнечной системе, или Полное прохождение

Battlezone

за русских

Олег Хажинский

Вот он, великодержавный американский шовинизм! — Разработчики Battlezone сделали за "своих" 17 миссий, а за "наших" только 8. Для "своих" придумали интересный сюжет и детсадовские миссии, а "нас" бросили в самую гущу боевых действий. Но "мы" не ищем легких путей. Вы решили, как и полагается настоящему патриоту, отстоять честь СССР в звездной войне? Одобряем ваш выбор.



В помощь патриоту мы разработали небольшую памятку. Прохождение всех миссий за русских, секреты самых сложных боевых операций в Battlezone — перед вами. Вперед, товарищ!

Миссия 1
Recycler в мышеловке

Первая миссия за наших совсем не похожа на тренировочную и далеко не банальна. Задача — перехватить и уничтожить американский Recycler. Хорошо защищенный Recycler движется к нам с севера по одному из трех каньонов. Проблема состоит в том, что в начале игры неизвестно, по какому именно. Поэтому постройте пару сборщиков металлолома, хватайте с собой все, что может стрелять, и двигайтесь на север, на полянку, к которой сходятся все три каньона. Здесь устанавливайте фабрику, штампуйте танки и внимательно вслушивайтесь в неродную американскую речь — вот-вот объявят, по какому из трех проходов двигается Recycler. Услышав, а) немедленно командуйте глубоко законспирированному в тылу врага Golem'у выдвинуться к точке "Walker Cut-Off", б) собирайте ребят и газуйте к выходу из указанного ущелья. Мышь в мышеловке! Теперь главное — не дать ей уйти. Предоставьте вашим подчиненным разбираться с авангардом и группой поддержки, а сами займитесь главной целью — Recycler'ом. Если пилот Golem'а по ошибке не подорвет вас, то обязательно поможет расправиться с остальными.

Задача номер два — уничтожить все остальное. База американцев хорошо защищена, а потому готовьтесь как следует. Первым делом защитите собственную цитадель. Пусть Големы и турретки надежно прикроют нашу территорию с северо-запада — атак врага следует ждать именно оттуда. Тем временем постройте Конструктора, а с его помощью — Силосную башню для металлолома, так вашим сборщикам не придется летать за тридевять земель (уверен, что вы уже настроили их целую кучу без моих указаний). OK? Все готово для встречи Нового года.

Атакуя базу своей армадой, первым делом вырубайте энергетические установки (это обесточит Башни) и фабрику по производству юнитов. С этим делом отлично справятся расположенные на возвышении Гаубицы. Лишившись защиты, американская База нехотя раскроет свои объятья тяжелым советским танкам класса "Царь".



Миссия 2
Профессор Честиков должен выжить!

Эта чудовищно сложная миссия потребует от вас всех сил. Здесь необходимо доставить три APC с учеными на Стартовую площадку в целости и сохранности. Отряду из шести танков "Царь" и двух скаутов предстоит обвести вокруг пальца систему защиты американцев, расправиться с превосходящими силами противника, проскочить минное поле и избежать встречи с тяжелой артиллерией.

Напрягаться придется с самого начала. Разбейте атакующие силы на две группы и закрепите за каждой "горячую клавишу". (Надеюсь, все в курсе? ДЕржите ctrl и выбираете нужные силы в группу, а затем, не отпуская ctrl, жмете F1-F7. Выбор нужной группы в 3D — ctrl-Fn, в "виде сверху" — просто Fn.) Буквально через секунду на радарах появятся две красные точки, и ваши группы должны устремиться навстречу дорогим гостям. После того как подлые американцы откажутся оставить нас в покое, вы получите новые инструкции и еще две красные точки на радаре — повторите маневр со встречей.

Теперь можно немного отдохнуть и подумать. Есть три пути к Стартовой площадке. Первый — идти к цели "в лоб", по каньону; второй — попытаться двинуть на юг, а дальше пробираться к площадке в обход, прячась за горами; третий — махнуть на север, по горам. Последний способ следует отмести сразу — места труднопроходимые и к тому же очень хорошо защищенные.

Поэтому начнем с самого очевидного, "в лоб". Разбейте остатки своих сил на три или четыре маленькие группки и начинайте МЕДЛЕННОЕ, я бы даже сказал, НЕЖНОЕ, движение от одной точки маршрута к другой.

В районе точки "2" с юга вас атакуют четыре танка. Быстро назначьте каждой из своих групп по цели и сами вступайте в схватку. Никогда не позволяйте ученым обгонять авангардные отряды — APC должны быть позади.

Чуть дальше вас ожидает артиллерия. Отправьте пилотов давить гаубицы, а сами хватайте APC и прорывайтесь через огонь. Промедление здесь смерти подобно — раздавят. Не останавливайтесь, чтобы погулять на



минном поле, — полный вперед и с песней. Если все APC еще живы (что, вообще говоря, маловероятно), подтяните свои силы и двигайтесь по направлению к Стартовой площадке. Будет еще одна волна атакующих с юго-запада, но как только профессор и его товарищи долетят до цели, американцы отступят.

Второй путь не проще, но оригинальнее. Обходя каньон с юго-востока, вы наткнетесь на систему слежения. Оставьте своих орлов на расстоянии 150-200 метров от камер, затем осторожно подберитесь поближе и отстрелите сначала одну, а затем другую камеру. Хватайте все силы в охапку и бегите дальше, ибо скоро на место происшествия явятся скауты. Не думайте, что американцы от вас отстали — очень скоро они вновь появятся на ваших радарах. Используйте тактику, описанную выше, чтобы не допустить прямого контакта APC и лазеров неприятельских танков.

Миссия 3
Под покровом ночи

Пробраться на американскую базу с группой бомбардировщиков, уничтожить Recycler и быстро смыться — казалось бы, что может быть проще? Путь к базе "Черных собак" лежит через один из трех каньонов. Не советуем двигаться по нижнему (крайний правый, если идти от нашей базы). Он самый длинный и целиком заминирован.

По дороге на базу врага самое главное — сохранить свои силы. Поэтому лучше избегать прямого контакта с американскими патрулями. Завидев на радаре зловещие красные точки, срочно спрячьте отряд в одной из "бухточек" и переждите опасность. Возможно, перебить один патруль не составит труда, но силы явно неравны, так что не стоит лезть на рожон.

Независимо от того, какой из каньонов вы выберете, на выходе из него вас будут поджидать турретки, будьте готовы! Пока ваши подчиненные разделываются с ними, уничтожьте Солнечные батареи. Затем — собственно Recycler, после чего быстро-быстро покидайте место происшествия — американцы уже открыли сезон охоты на вашу голову.





Миссия 4
Мост слишком далеко

Тарахтящий буксир везет бесценный артефакт на стартовую площадку. Ваша задача, комрад, обеспечить его безопасность. Задача была бы гораздо проще, если б не ограничение по времени — на все про все у нас лишь 7 минут.

Немедленно установите Recycler и постройте двух сборщиков металлолома. Пока ребята очищают планету от мусора, заставьте Recycler произвести еще один Истребитель — вам потребуется защита от случайных попыток прорваться на базу. Игроки с обостренными рефлексами могут попытаться успеть построить Фабрику и наштамповать более мощных юнитов, но это не обязательно.

Робота, в идеале, следует убивать подло, со спины — иначе он обидится и будет отвечать огнем на огонь.





Когда сборщики закончат уборку территории, постройте еще один Истребитель, упакуйте Recycler и без промедления двигайтесь в направлении моста, уничтожая по дороге американских скаутов. У моста вас будет ждать неприятный сюрприз — гаубицы. Можно попытаться избавиться от них самостоятельно, запрыгнув на скалы, или поручить разобраться с ними собственной артиллерии. Очистив район моста от врагов, организуйте оборону, но не суйтесь дальше, в расположение базы NSDF — подходы прикрываются мощными Gun Towers. Как только Транспорты с артефактом пересекут мост, миссия будет считаться законченной.

Миссия 5
Руки прочь от советских ученых!

"Черные собаки" высадились на Титане и отстреливают наших инженеров из снайперских винтовок по одному. Ваша задача — уничтожить аванпост американцев.

Первым делом позаботьтесь, чтобы вас самих не уничтожили. В начале миссии наша база находится под жестким обстрелом вражеских гаубиц и турреток, а встреча с прогуливающимся неподалеку Walker'ом не обещает ничего хорошего. Ходячую махину лучше отложить на потом, первым делом расстреляв гаубицы. Робота, в идеале, следует убивать подло, со спины — иначе он обидится и будет отвечать огнем на огонь.

Подавив наступление, займитесь экономикой. Для начала создайте непробиваемую систему обороны — расставьте в ключевых местах побольше Gun Tower'ов и усейте подходы к базе минами. Теперь время для "отращивания" мощной наступательной армии. Периодически американцы будут приходить в гости — не открывайте им дверь. Рано или поздно командование сообщит вам месторасположение вражеского Recycler'а. Отправьтесь по его следу, не забыв прихватить свою армию.

Миссия 6
Янки, вон с Титана!

Пришло время покончить с главной базой американских империалистов на Титане, товарищ. Однако путь к победе будет не прост: каньон, ве-

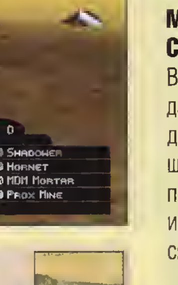


дущий к их укреплению, заминирован и охраняется Gun Tower'ами с обоих концов.

Установите Recycler на ближайшем гейзере и заставьте его произвести три турретки. Расположите их вокруг Recycler'а с умом, чтобы защитить конструкцию от случайных атак. Далее хватайте в охапку своих медлительных двуногих друзей (Големов то бишь) и устремляйтесь к навигационной точке номер 1. Возможно, вы решите, что неразумно вести за собой роботов на мины и под огонь вражеских турреток, но практика покажет, что бодряки доберутся до этого места, когда все уже будет очищено. Зачисткой территории придется заняться непосредственно вам. Не забывайте, что мины лучше всего уничтожать многократным применением Thumper'а — легкое землетрясение заставит их выскочить из земли, как ошпаренных.

Когда Големы подберутся к месту происшествия, скромно отойдите на второй план, натравив их на Источник энергии, питающий две Орудийные башни. Не лезьте под огонь сами — убьют и фамилии не спросят. Пока слегка подпаленные Големы движутся на север, навстречу новым испытаниям, сотворите сборщика металлолома — пусть подберет остатки с поля боя.

На выходе из каньона история повторяется. Вы — разминируете подходы и отстреливаете мелкие турретки, Големы заняты всем прочим. Очистив проход к вражеской базе, не медлите с наступлением, иначе американцы успеют уничтожить ваш Recycler. Как обычно, займитесь туррётками, предоставив Големам разобраться с недовольными. Если с боезапасом все в порядке и Големы не слишком поистрепались в дороге, иллюминация







последнего оплота США на Титане будет делом несложным.

Миссия 7
Свободу инженерам!

Все начинается очень просто — стандартная спасательная операция, в ходе которой мы должны вытащить наших инженеров из тюрьмы. Однако в процессе выполнения миссии ситуация изменится, и вместо подмоги появятся дополнительные задачи.

Первая цель — доставить АРС к тюрьме и спасти инженеров. По дороге следует любой ценой избегать столкновений с противником, иначе враг будет предупрежден о готовящемся визите. Обнаружив тюрьму, постарайтесь расположить АРС как можно ближе к входной двери, скажем, справа от нее. Избегая вражеского огня, подорвите темницу. Если АРС стоял рядом, спасенные инженеры залезут в него почти сразу, и вы выиграете несколько бесценных секунд, необходимых для стремительного отступления.

Уходить следует той же дорогой, что и пришли, — чуть на север, а потом на юго-восток. Судя по новым данным, поступившим из Ставки Главковерха, связь с нашей базой потеряна, и теперь главная задача — обнаружить три объекта (Фабрику, Хранилище и Ангар). Вы быстро найдете их, если будете держаться старых дорог, проложенных по руслам высохших титановых рек. Очень важно все время следить за АРС. Не беспокойтесь о других юнитах, берегите инженеров. Обнаружив Ангар, вы получите доступ к двум сборщикам металлолома, которые сразу должны заняться делом.

Осталась мелочь — вернуть контроль над захваченным Recycler'ом. В этом деле вам поможет АРС, а точнее — инженеры внутри него. Попробуйте подобраться к Recycler'у с юго-запада, там есть проход. Удачи!

Не забудьте оставить последнего в живых — он пойдет в качестве экспоната в музей Советской Армии.



Миссия 8
Битва за скрап

Спасенные ученые под руководством профессора Честикова наконец разобрались в чертежах инопланетян и создали прототип Fury. Пришло время окончательно разобраться с "Черными собаками".

Установив Recycler и Фабрику, постройте Silo к востоку от базы, там много металлолома. Разумеется, все ваши сборщики должны быть направлены туда же, дабы обеспечить быстрый приток ресурсов.

Американцы не будут беспокоить вас слишком часто — они заняты сбором и накоплением полезных ископаемых. Для сохранения душевного равновесия постройте пару Орудийных башен в расположении базы, но не увлекайтесь вложением средств в оборону. В этой битве победит тот, кто будет контролировать большинство залежей ценного железа. Поэтому: а) защищайте своих сборщиков, расставляя в местах их жизнедеятельности турретки, и б) разверните охоту на вражеских сборщиков.

Американцы будут пытаться захватить контроль над богатым ресурсами центром карты, и вы должны помешать этому любой ценой. Когда ваша армия достигнет внушающих уважение размеров, отправляйтесь в Последний поход. Концентрируйте удары сначала на Источниках энергии, а потом на Recycler'ах и Фабриках. Покончив с базой, обыщите территорию в поисках недобитых американцев. Не забудьте оставить последнего в живых — он пойдет в качестве экспоната в музей Советской Армии.

Товарищ, мы сделали это! Yeah, man...

A C T I O N

Descent: Freespace



И все-таки она вертится! Кажется, сделав тот самый список хороших и плохих вещей из двух хитов, Volition решительно внесла свои поправки в уже ставший классическим дизайн. В результате получилась весьма положительная вещь.

64

Incoming



Чистый представитель жанра Настоящих Аркад, аккуратно наличканный Крутой Графикой. Хорошее управление, разнообразные виды миссий. Определенно, достоин внимания и уважения.

74

Forsaken



Не подлежит обсуждению. Играют все: и Descent'оненавистники и фанаты оного. Наслаждаются звуком и графикой, плюются на аркадность Forsaken или радуются ей.



68

Tonic Trouble



Аркада года — лучшего все равно не появится!



72

Х.Мотолог

Перед лицом грозящей переквалификации, или Тайны Рощинского проезда

В конце апреля ББ, он же цунаминесущий крейсер "Железобетонный", будучи, вероятно, в особо добром расположении своего нордического духа, устроил секретное селекторное совещание, на котором мягко посоветовал всем EXE-редакторам более активно осваивать смежные специальности и готовиться к грядущим "перестановкам по собственному желанию". Так, мое "собственное желание" рисовалось ББ исключительно в RPG-тонах; желания Хорнета, по мнению "самого Хорнета и при горячем непротивлении ББ", описывались емким словом "квесты"; девичьи забавы отныне должны заключаться в юзаньи исключительно... action-игрушек; что до Скара, то его, как многостаночника, обязали присматривать за логическими играми и прочими тетрисами, чей раздел был успешно провален девушками Н. и О. (имен называть не хочу).

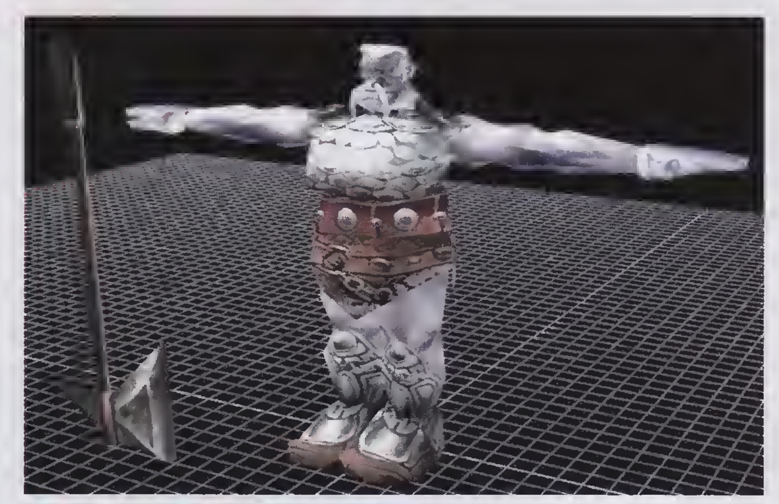
В общем, Босс, я уже выполняю! Даже более того — перевыполняю! Вместе с, несомненно, близкой мне ролевой тематикой я, прикинув свои возможности и покопавшись в скрытых желаниях, решил освоить еще и симуляторы! Отрецензированные мною Incoming, Forsaken, Descent: Freespace и Plane Crazy суть типичные авиа- и космические симуляторы, не попавшие в бывший хорнетовский раздел только по недоразумению: новый главсимулянт Олег Михайлович Ха(д, н, п, нд)жинский, в силу недостаточной (пока) квалификации и общей тяги к виду сверху, заупрямился, обосновывая свой отказ отсутствием у всех перечисленных выше летальных аппаратов... правильно, приемника воздушного давления. (Прошу не считать это кляузой — я верю в скорое исправление Олега Михайловича.)

Да, кто-то из читателей, кажется, просил от меня мой личный Top 10. Желание читателей для меня — основной закон. Вот, товарищи, мой "топ" на все времена: "Розовая Пантера: фокус-покус", 7-й диск Black Dahlia, несомненно, MSFS'98, опять же Madspace, Street Fighters 2 ("Нинтендо"), ZPC, Sensible World of Soccer, Links LS, тетрис и этот... американский футбол на "Сеге" был... как его...

Мифический боевик

Занятный подход к проблеме сюжета в 3D action обнаружился у компании Revenant, работающей над игрой **Akolyte**. Вместо того чтобы ломать голову над собственными историями о добре и зле, ребята пристроились к их богатейшему естественному источнику — мифам. И верно: зачем придумывать собственные миры, если рядом лежит книжка "Мифы народов мира", в коей этих историй на любой вкус — пруд пруди. Помимо прочих преимуществ мифы являются великолепной основой для практически бесконечного числа продолжений. Собственно говоря, авторы игры этого и не скрывают: по их словам, нас ждет эпохальный сериал сродни незабвенной Ultima'e (по количеству продолжений).

Впрочем, главная находка Akolyte совсем не в этом. Revenant утверждает, что помимо развлекательной у игры будет еще и... образовательная функция. Получается этакий 3D action "от третьего лица" вперемешку с учебным пособием по древнему фольклору, в явно некратком курсе которого мы обнаружим мифы Древней Греции, Египта, Скандинавии, Индии и Китая.





Создав уже порядка 30 враждебных тварей, ребята решили не останавливаться на достигнутом и довести их число до круглой цифры в 100 штук.

И все же, как авторы ни старались, полностью избежать "отсебятины" им не удалось. Небольшая сюжетная закваска все-таки с нами. Суть ее в следующем. Игрок выступает в роли адепта древней магической школы, основным занятием которой является наблюдение за деятельностью богов.

Боги — существа честолюбивые, особенно боги злые. Последние, как это ни банально звучит, решили захватить власть над миром, и по этому поводу в недалеком будущем (хотя понятия "будущее" и "прошлое" мало применимы к мифам) должна случиться очередная битва между силами Добра и Зла. Именно вам выпала честь подготовить "добрую" армию к предстоящей войне (злые, как ни странно, в муштре и организации не нуждаются). Вообще говоря, ситуация довольно странная. Если новичкам поручают такие задания, то возникает подозрение, что: а) у богов катастрофическая нехватка кадров, б) предотвращение конца света — занятие едва ли не обыденное.





МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО

(по пресс-релизам фирм-разработчиков и информации в WWW).

Ну да ладно. По ходу действа вас традиционно будут домогаться существа, явно не желающие успешного выполнения вашей миссии. Избавляться от них будем так же традиционно — убивать. Сначала руками, ногами и холодным оружием, а по мере совершенствования вашего персонажа всевозможной магией. Несмотря на столь явный реверанс в сторону RPG и общее квестообразие (наличие в игре головоломок), Revenant утверждает, что Akolyte будет в первую очередь action-игрой. "Да, пазлы будут, — говорят авторы, — но — простые, чтобы не отвлекать игрока от основного действия".

А отвлекаться и в самом деле не стоит. Создав уже порядка 30 враждебных тварей, ребята решили не останавливаться на достигнутом и довести их число до круглой цифры в 100 штук. А чтобы это скопище монстров не скучало в наше отсутствие, гадов обучили всяческим бытовым занятиям. Например, очутившись в шахтах Нифльхейма (где-то в знойной Скандинавии), вы обнаружите, что один из ваших будущих врагов спокойно добывает руду, другой чинит тачку, а третий суетится неподалеку с еще одной тачкой в лапах. Заметив вас, монстры веселой толпой бросятся вам навстречу, и — битва, трупы, занавес.

Сотрудники Revenant с гордостью заявляют, что, создавая как модели, так и уровни, они стараются думать лишь о качестве результата, а не об ограничениях engine. И, надо сказать, последнее у них как будто получается — взгляните на шоты, "результаты" выглядят довольно симпатично. Увы, оценить играбельность по картинкам еще никому не удавалось. Так что остается ждать чего-нибудь более осязаемого.

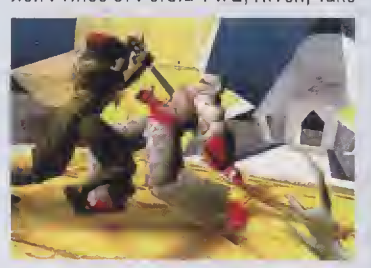
Не будем утомлять вас стандартным перечислением возможностей engine'a игры, заметим лишь, что здесь все в порядке — и освещение цветное, и акселераторы "акселерятся". Из достижений команды можно назвать поддержку Dolby Surround Sound. Мелочь, но счастливые обладатели приличных аудиокомплектов смогут реально "прочувствовать" атмосферу и качество звукового сопровождения игры.

Кстати, похоже, что невероятная популярность всевозможных командных вариаций Quake занимает и умы серьезных разработчиков. Akolyte будет прирастать своим multiplayer, но ориентирован он будет не на deathmatch, как было принято до недавнего времени, а на cooperative. Подробности пока не раскрываются, но авторы не собираются опускаться до обычного прохождения уровней "с группой товарищей". И еще, в планах компании значится такой немаловажный пункт, как организация собственной игровой службы, подобной Battle.net Blizzard'a.

Выйти в свет этот учебник по древним мифам может в конце этого года или — чуть позже. Авторы считают, что лучше выбиться из графика, но выпустить полноценную игру. Вам не кажется, что товарищи идут верной дорогой?

Персидские истоки

Весна выдалась щедрой на продолжения: Dune 2000, Star Control 4 — былые шедевры возрождаются и возвращаются к нам в новом качестве, под новыми порядковыми номерами. Цыплят будем считать, конечно же, по осени, а пока к этому списку можно добавить еще и игру **Prince of Persia 3**, над которой вовсю трудится команда Red Orb Entertainment — игровое подразделение компании Broderbund, создателей Prince of Persia 1 и 2, Riven, Take





No Prisoners и великого множества менее известных игр.

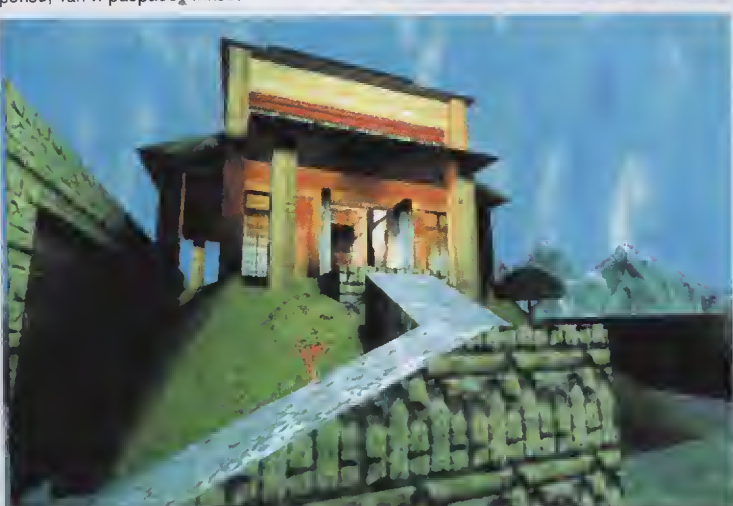
Затрудняемся пока сказать, в хорошую или плохую сторону, но игра изменилась. И изменилась настолько сильно, что от памятного нам оригинала осталось разве что название да некоторые детали сюжета. Жанровые "наклонности" нового "Принца" можно охарактеризовать как 3D action/adventure "от третьего лица". Несмотря на то что вы по-прежнему управляете персонажем, наблюдая за ним со стороны, игра обрела новое свойство — трехмерность, и неизвестно пошло ли это ей на пользу (информации по игре пока не то что мало — ее вообще нет).

И лишь одно внушает надежду (впрочем, мы уже об этом писали) — в длинном списке лиц, якобы принимающих участие в создании игры, мелькает знакомое имя — Джордан Мехнер (Jordan Mechner). Национальный герой Персии, человек, создавший первые две части Prince'a и наш любимый The Last Express, решил вернуться к истокам своего успеха... Возвращение несколько затягивается — результат мы увидим не раньше начала следующего года.



Генезис "Эклипса"

В последнее время все большему числу игр любимого action-жанра становится характерна одна мерзкая, как мне кажется, черта — "вид от третьего лица". Не знаю как вам, а мне это понятие всегда было сугубо параллельно. Чтобы по-настоящему "активно действовать", нужно видеть мир своими глазами, а не наблюдать за собой со стороны, как в дешевых аркадах. К сожалению, с приходом некоей Лары ненавистная аркадность накрепко засела в головах как игроков, так и разработчиков.



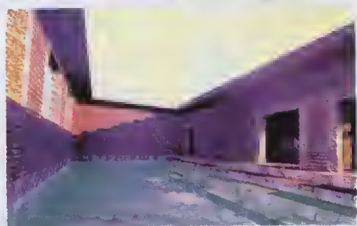
Не минула чаша сия и компанию Eclipse Entertainment, отличившуюся пока лишь созданием нескольких серий Jack'a Nicklaus'a — сверхпопулярного на Западе симулятора гольфа. Очевидно, устав от здорового образа жизни, ребята вдруг сотворили вполне приличный "движок", назвали его громким словом "Genesis" и, не теряя времени, засели сразу за две игры на его основе.

Первая из них называется **Dragon**. События разворачиваются в Цитадели Света и Тени — древнем храме, расположенном глубоко в горах Китая. В шкуре молодого китайского пролетария Джимми вам предстоит прогуляться по паре десятков этапов, уничтожая орды не вполне доброжелательных тварей (демонов и просто монстров), а также

Кстати, на выбор предлагается целых 8 персонажей: свирепый варвар, талантливый убийца, коварный наемник, прекрасная валькирия...

примкнувших к ним людей, не забывая при этом наслаждаться прекрасным дизайном уровней. Истреблять противников придется всевозможным оружием, которым, как оказалось, древнее святилище буквально завалено. В случае успеха всего мероприятия вам грозит стать спасителем Великого Учителя Sung'a, а также и всего остального подлунного мира. Вот, собственно, и вся информация, которой соизволили поделиться разработчики.





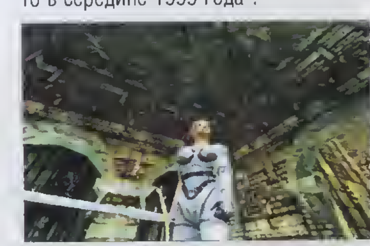
Следующий проект этой компании носит имя **Lucifer**. Сюжет не отличается особой оригинальностью: небольшая деревушка, соседствующая с замком, в котором обосновались полчища слуг тьмы; бедствующие жители; бесчинствующие монстры; владелец замка, продавший душу дьяволу; вы в роли героя, готового в очередной раз отстоять попранную правду-матку... Скучно? Пожалуй. Можно было бы и не упоминать заезженное определение "3D action/RPG", но более подробное описание самой игры все же довольно занимательно. Не пройдем мимо?

Начнем с того, что игра действительно близка к RPG. Выбором персонажа нужного пола и класса сегодня уже мало кого удивишь, но сам процесс... Поначалу вы попадаете в ту самую деревушку, как ни странно, все еще битком набитую местными жителями и полезными магазинами. Потратив большую часть денег на блестящие безделушки, можно поболтать с окружающими и ненароком получить свое первое задание — заглянуть в близлежащее подземелье. Там, по местному обычаю, вас встретят монстры, ловушки, сокровища и т.д. Если повезет, и вы не останетесь там в луже собственной крови, то вскоре, изрядно потрепанный, но с набитыми золотом карманами вы выберетесь обратно в город — искать того "доброжелателя", что вас туда направил. Не найдя, вы, конечно же, перевяжете раны, подсчитаете добычу, прикупите оружия и, получив очередное задание, двинетесь в уже знакомое подземелье. Впрочем, вряд ли оно будет знакомым — каждый раз на старте новой игры генерируются абсолютно новые уровни.

Только не надо скандировать "Diablo!!!" — поразительное сходство этих игр в самом деле бросается в глаза. Но ведь истина не тускнеет от многократного повторения, верно? Тем более здесь есть все, что нужно: длинный список оружия, куча магических артефактов, море интересных квестов, подземелье, переполненное монстрами вперемешку с сокровищами, наконец, возможность развивать отдельные характеристики выбранного персонажа. Кстати, на выбор предлагается целых восемь персонажей: свирепый варвар, талантливый убийца, коварный наемник, прекрасная валькирия, древний эльф, мудрый маг, загадочный друид и самый обычный воин. У каждого — уникальные характеристики и способности, хотя это уже не оригинально. Плюс multiplayer-режим поддерживает LAN и Internet до восьми игроков — вполне достаточно для того, чтобы устраивать клановые битвы. О собственной игровой службе пока не упоминается, но времени для ее организации у Eclipse еще много.

Как уже говорилось, обе игры создаются на базе engine под названием Genesis. Вполне конкурентоспособный "движок"! Звезд с неба не хватает, но имеет следующие характеристики: уже привычное цветное освещение, настоящие динамические тени, зеркальные и прозрачные поверхности, динамическое изменение уровня детализации объектов, поддержка программного рендеринга, 3Dfx Glide и Direct3D, "до кучи" MMX, а также Dolby Surround Sound.

Конкретные сроки выхода этих игр, увы, не названы. Обещано лишь "где-то в середине 1999 года".



Привет, Россия!
или На расстоянии щелчка кнопки
Брайан Пеллетьер, ведущий художник компании Raven, о новом "Еретике"

Даже Джон Ромеро (папа deathmatch'а, как обозвал его популярный новостной вебсайт Telefragged) выразил свое недоумение по поводу недавнего решения Raven продолжить список своих игр *Heretic'ом II*. Нам так и не удалось удержаться от соблазна разузнать все подробности у "самих"...

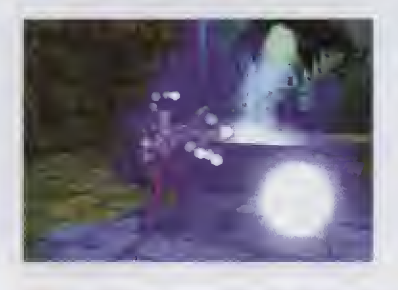




И вот он — результат этой слабости. Наш информационный голод утоляет **Брайан ПЕЛЛЕТЬЕР (Brian PELLETIER)**, ведущий художник Raven Software.

Game.EXE: Давайте для начала сделаем краткий экскурс в историю. Как и когда образовалась компания Raven и кто стоял у ее истоков?

В первую очередь это, конечно же, будет action, но некоторое количество адвенчурных элементов мы вам обещаем.



Брайан Пеллетьер: Братья Брайан (Brian) и Стив (Steve) Раффелы (Raffel) основали Raven Software в 1989 году, работая над своей первой игрой для Amiga "Black Crypt" (Electronic Arts). Разработка заняла четыре долгих года, но в 1992 году, когда игра все-таки вышла, ее хитовость уже не подвергалась сомнению. Утвердившись тем самым на позициях разработчика, Raven'ы сразу же приступили к следующему проекту под названием "Shadowcaster" (Origin). И примерно тогда же Брайан и Стив наняли меня художником для работы над этой игрой.

.EXE: Почему "Raven"? Просто понравилось звучание этого слова или в этом есть некий эзотерический смысл?

Б.П.: Как птица, raven (ворон) символизирует средние века, магию и волшебство. Брайан и Стив планировали разрабатывать игры в стиле fantasy, и это слово прекрасно отражало как их внутреннее мироощущение, так и направленность компании.

.EXE: Итак, вы решили вернуться к Heretic'у. Откуда такая страсть к этой игре?

Б.П.: Возвращение к Heretic'у объясняется просто — это была именно та игра, работа над которой доставила нам больше всего удовольствия. Вообще говоря, мысли о создании продолжения принадлежат Стиву и вашему покорному слуге. У нас возникло множество новых идей, и, нам кажется, что мир "Еретика" — лучшее место для их воплощения.

.EXE: Какой он будет, мир второго Heretic'a?

Б.П.: Нам хочется создать мир прекрасный и реалистичный, подобного которому игроки еще не видели. Состоять он будет из нескольких экзотических городов, населенных представителями различных цивилизаций, и равнин, их разделяющих.

.EXE: Продукты Raven всегда отличал великолепный дизайн уровней. Надеюсь, что и на этот раз вы нас, как минимум, удивите. Так?

Б.П.: Несомненно. Уровни будут невероятно красивы и детализированы. К примеру, только для одного из них мы нарисовали порядка 200 уникальных текстур. Как я уже говорил, наша задача — создать фантастический мир из прекрасных городов и существ, живущих в них. И, думаю, что после того как вы погуляете по этим уровням, вы непременно поверите в их реальность.

.EXE: Расскажите о сюжетной линии игры. С кем нам предстоит бороться на этот раз и почему?

Б.П.: Пока мы стараемся не раскрывать всех нюансов сюжета и делаем это лишь потому, что не хотим испортить вам праздник от общения с игрой. Гораздо интересней, играя, самому постепенно распутывать клубок событий. Могу сказать только следующее. Corvus (главный герой первого Heretic'a) вынужден скитаться по "Внешнему миру" (OuterWorld) из-за того, что D'sparil (главный "плохой" того же Heretic'a), умирая, проклял его. Спустя многие годы скитаний, наш герой все же нашел заклинание, способное вернуть его домой, и не замедлил им воспользоваться. Дома его ждал очередной сюрприз. Оказалось, что над всеми обитателями его мира тоже тяготеет проклятье. Теперь ему грозит перспектива заняться поисками средства еще и от этого проявления черной магии.

.EXE: Существует ли книжный аналог истории о Змеиных наездниках (Serpent Raider)?

Б.П.: Полную историю Змеиных наездников вы сможете найти на страницах руководства по Hexen II.

.EXE: Будет ли у игрока возможность выбора персонажа?

Б.П.: Нет, сюжет является продолжением истории Corvus'a. Это его приключение.

.EXE: Как насчет RPG-подобной системы набора опыта? И вообще, как вы относитесь к популярному ныне смешению 3D action с другими жанрами (в основном с RPG-элементами)?

Б.П.: Мы хотим сохранить игру на-

столько простой, насколько это возможно, подобно оригинальному Heretic'у. В первую очередь это, конечно же, будет action, но некоторое количество адвенчурных элементов мы вам обещаем. Вообще же, я, разумеется, за смешение различных жанров — это разнообразит впечатления игрока. Если б этого не было, мы до сих пор играли бы в Doom.

.EXE: Что с оружием? Это будет чистая магия, холодная сталь или смесь того и другого? Может быть, приоткроете завесу и назовете парочку боевых средств?

Б.П.: Наш персонаж получит лишь одно оружие ближнего боя — посох, в остальном он будет вынужден полагаться на разнообразную магию. Мы решили, и думаю, что большинство игроков с нами согласятся, оставить часть магических заклинаний из Heretic'a. Среди них будет и Morph Ovum, так что теперь у вас снова будет возможность превращать в цыплят и друзей, и врагов. Возможно, любовь к этому заклинанию связана с увлекательностью процесса поиска цыплят по их кудахтанью. Кроме того, останется заклинание Red Rain, плюс некоторые другие, какие именно, я не хочу пока говорить.

.EXE: И все же, почему вид "от третьего лица"? Дань моде?

Б.П.: Потому что это интересно нам и, мы уверены, игрокам. Мы хотим предложить им нечто отличное от типичных FPS. Вообще, желание сделать такую игру возникло у нас давно, задолго до появления Tomb Raider'a. Это ни в коем случае не дань моде, а наоборот — уход от модных FPS. Кстати, это один из принципов Raven: мы никогда не боимся попробовать что-нибудь новое. К примеру, все в том же Heretic'e мы первыми применили inventory в action-игре, теперь же она есть и в Duke Nukem 3D, и в Quake 2.

.EXE: Будет ли возможность переключиться в обычный вид — "от первого лица"?

Б.П.: Игры "от первого" и "от третьего лица" слишком сильно отличаются друг от друга в плане дизайна уровней. Создавать игру для обоих видов равносильно работе над двумя разными играми, а времени у нас только на одну. Сделано только два уровня, нет еще окончательной модели главного героя, а закончить игру мы планируем к Рождеству этого года. Мы постараемся добавить ряд опций для людей, которые не хотят видеть героя на экране, но надеемся, что, увидев его, они все-таки передумают.

.EXE: Насколько я понимаю, выбранный вами вид просто обязывает персонаж к выполнению различных гимнастических упражнений. Чему вы собираетесь научить своего парня?

Б.П.: Персонаж будет очень атлетичен, что будет видно по его движениям. Прыжки с переворотом, сальто назад, кувырки, приседания — это и многое другое он будет выполнять с легкостью. И мы сделаем все, чтобы его движения выглядели красиво и реалистично. В конце концов ведь нам предстоит видеть его на протяжении всей игры. И, поверьте мне, вам это не надоест.

.EXE: Будут ли в игре пазлы?

Б.П.: Да, пазлы будут, но достаточно простые, чтобы игрок не задерживался надолго, решая их.

.EXE: А deathmatch?

Б.П.: Конечно! Некоторые почему-то считают, что в игре "от третьего лица" его быть не может. Что ж, у нас — может. И он будет ничуть не хуже, чем в Quake 2 или во втором Hexen'e. Единственное различие, конечно, в виде. К сожалению, у нас нет времени создавать отдельные уровни для deathmatch, но мы помним о нем, работая над этапами для single-игры. Скорость движения игроков будет немножко меньше чем в FPS, но действие предполагается не менее насыщенным. Была идея сделать несколько различных моделей игрока для deathmatch'a, но все опять упирается во время. Количество анимационных фреймов персонажа около тысячи, и нарисовать и анимировать хотя бы еще одного — довольно трудоемкая задача. Поэтому придется обходиться различными "шкурами", именно "шкурами", а не простым раскрашиванием частей одежды разными цветами. Мы прекрасно понимаем, что deathmatch — одна из составляющих успеха игры, и проведем достаточно тестов, чтобы убедиться в играбельности и интересности этого режима.

.EXE: Почему вы не занимаетесь созданием собственных engine'ов, а используете наработки id?

Б.П.: Как это не занимаемся? Четыре наши игры созданы на наших engine'ах! В настоящий момент один из наших программистов работает над новым engine'ом, и работает довольно успешно. Мы уже создали небольшие тестовые уровни для проверки технологии, но до завершения работ еще порядка двух лет, и говорить об этом пока рановато. С id отдельная история. У нас с ними завязались очень хорошие отношения еще в 1991 года, когда они работали над Wolfenstein 3d. Теперь каждый раз, когда Джон Кармак создает новый engine, он дает его нам и говорит: "Теперь ваша очередь делать игру". И мы делаем.

.EXE: Полагаю, что "движок" Quake 2 будет вами значительно переработан. Что именно вы собираетесь изменить?

Б.П.: Одним из изменений будет введение собственной палитры для



каждой текстуры. Это даст множество дополнительных возможностей по оформлению. Также мы работаем над скелетными моделями, которые позволят сделать движения персонажа более "мягкими" и реалистичными. Будет введена и иерархическая система моделей, позволяющая отделять части модели (например конечности) или демонстрировать повреждения на той части тела, в которую попали. Я назвал лишь малую часть того, что мы планируем и над чем уже работаем.

В Heretic'e мы первыми применили inventory в action-игре, теперь же она есть и в Duke Nukem 3D, и в Quake 2.

.EXE: Поделитесь, что самое приятное в процессе разработки игры и, наоборот, самое неприятное?

Б.П.: Самое приятное — работать в коллективе талантливых людей и видеть, как игра постепенно обретает форму и в ней воплощаются твои идеи. Ну а самое печальное — это то, что приходится помнить о сроках и отметать очень хорошие идеи, на реализацию которых не хватает времени.

.EXE: Ok. Спасибо, что нашли время ответить на наши вопросы. У вас есть шанс обратиться к тысячам русских игроков...

Б.П.: Благодаря компьютерам и Интернету наш мир становится как бы меньше. Ребята, мы всего лишь на расстоянии щелчка кнопки друг от друга! Поэтому давайте поддерживать связь. Мы делаем игры для всего мира, и нам интересно знать, что о них думают люди, независимо от того, где они находятся. Я искренне рад, что вам нравятся наши игры. И еще одно... привет, Россия!

Интервью вел **Роман Косенко**.

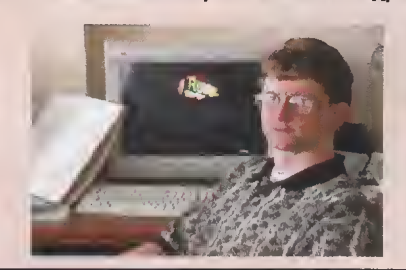




Война по имени Gore

Ведущий разработчик компании 4D Rulers Software о своем первом официальном проекте

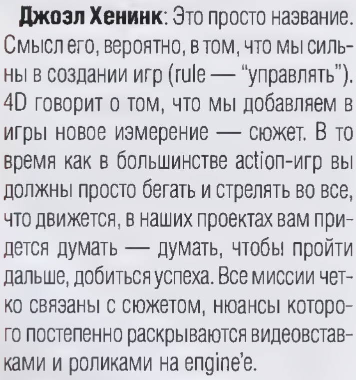
Сегодня в гостях у ведущего рубрики "В ожидании игры" *Джоэл ХЕНИНК (Joel HUENINK)*, автор и лидер довольно амбициозного и любопытного, на наш взгляд, проекта *Gore*.



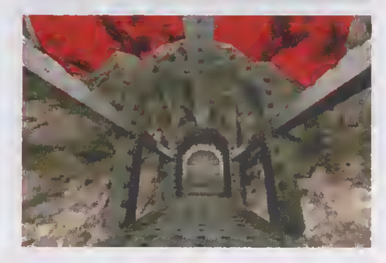
Что за странное имя у этой совсем молодой программистской компании — 4D Rulers Software? Что оно означает, вернее, что они хотели им сказать?..

Джоэл Хенинк: Это просто название. Смысл его, вероятно, в том, что мы сильны в создании игр (rule — "управлять"). 4D говорит о том, что мы добавляем в игры новое измерение — сюжет. В то время как в большинстве action-игр вы должны просто бегать и стрелять во все, что движется, в наших проектах вам придется думать — думать, чтобы пройти дальше, добиться успеха. Все миссии четко связаны с сюжетом, нюансы которого постепенно раскрываются видеовставками и роликами на engine'е.









Game.EXE: Как давно возникла ваша компания?

Д.Х.: 4D Rulers основана в ноябре 1996 года.

.EXE: Почему вы решили заняться созданием игр?

Д.Х.: Потому что я действительно люблю 3D-игры. Я всегда ими увлекался, еще в школе у меня был Atari 2600.

.EXE: Отрадный факт, а ваши любимые игры?

Д.Х.: Вначале это были Asteroid, Defender, Joust... Потом у меня появился PC, и Doom стал частью моей жизни. Из более поздних могу назвать Duke3d и Quake.

.EXE: Ладно, давайте вернемся к вашей игре. Gore — ваш первый проект?

Д.Х.: Gore — наш первый официальный проект. До этого было много неофициальных работ.

.EXE: Трудно начинать работу над официальным проектом?

Д.Х.: Наверное, нет, это самое интересное из того, чем я когда-либо занимался. Трудно было собрать талантливых людей, способных работать в команде.

.EXE: Расскажите вкратце о сюжете, лежащем в основе Gore.

Д.Х.: Вряд ли получится сделать это коротко и галопом, но я постараюсь. Итак, Gore — 3D action-игра "от первого лица", состоящая из трех уникальных эпизодов, каждый из которых по-своему темен, зловещ и, мы надеемся, страшен. Монстры, населяющие этот мир, сильно отличаются друг от друга, но в целом аналогичны окружению по стилю и духу. Теперь о сюжете. В конце XXI века люди исчерпали все известные природные ресурсы, и на Земле наступили, мягко говоря, не очень хорошие времена. К счастью, ученым удалось открыть ore — руду, залегающую недалеко от ядра Земли и обладающую уникальными свойствами. Благодаря ore появилось множество новых технологий, стали даже возможны путешествия в пространстве и времени. Не обошлось и без эксцессов. Группа мафиозных лидеров, заполучив новые технологии, использовала их для генетических экспериментов. В результате плохиши превратили себя в расу сверхлюдей и фактически захватили власть над миром. Кроме того, во время одного из этих экспериментов открылся проход в другое измерение, и в наш мир попали Чужие. Так появились три стороны, борющиеся за контроль над ore: UMC (United Marine Corp), мафиозные образования и Чужие. Имя этой войне — Gore.

.EXE: А как будут развиваться дальнейшие события?

Д.Х.: Игра начинается в глубине горного массива, из которого вам предстоит выбраться на вертолете, захватить полунаучный, полувоенный комплекс с машиной для путешествий во времени и переместиться на базу Чужих, находящуюся в прошлом. Уничтожив эту базу, вы должны вернуться в настоящее (2085 год) и разобраться с остатками Чужих и мафией. Далее последует путешествие на родную планету Чужих и их тотальное избиение. Сюжет очень тесно интегрирован с игрой. Каждый уровень уникален и точно соответствует своему месту в сюжете. Меня всегда утомляли игры, состоящие из множества похожих друг на друга уровней, надеюсь, что в Gore нам удастся этого избежать.

.EXE: Что за технология лежит в основе игры?

Д.Х.: Мы лицензировали engine компании Slam Software под названием AMP 3D. Технически он находится на уровне engine Quake 2 или Unreal, но имеет ряд интересных особенностей, вроде комбинирования моделей. Что это дает? Предположим, наш персонаж бежит и на ходу начинает стрелять. Мы можем заменить анимацию верхней части тела, "заставив" ее стрелять, не затрагивая анимации бега. Еще пример: предположим, один из монстров пытается вас ударить, и вы стреляете в него, но не убиваете. В какой-нибудь другой игре анимация просто переключилась бы на кадры "боли" монстра. У нас же одна часть монстра будет изображать "боль", но сам он будет продолжать атаковать противника. Кроме того, engine поддерживает иерархию объектов, благодаря чему мы можем сделать движущийся вертолет с вращающимся винтом, да и вообще — все что угодно!

.EXE: Можете ли вы назвать одну-две детали, которые делают проект уникальным?

Д.Х.: Мы первые используем этот engine и стараемся выжать из него

максимум реалистичности. Выстрелив в монстра, вы увидите кровь в том месте, куда попали, а удачным попаданием можно проделать в бедняге настоящую дыру или вообще оторвать голову или конечность. Каждый монстр обладает своей собственной "моралью", которая определяет его поведение — как личное, так и в группе. В игре будет некоторое количество NPC, которые могут помочь в определенной ситуации, но могут и ухудшить ваше положение, подобрав боеприпасы. В конце концов существует множество способов прохождения уровней. Скажем, на одном из них, вместо того чтобы силой ломиться в охраняемый комплекс, можно забраться в кузов грузовика и спокойно попасть внутрь.

.EXE: Вы используете engine, разработанный другой компанией. Не создает ли это дополнительных трудностей?

Д.Х.: Думаю, что это уже становится распространенной практикой. Часто намного дешевле лицензировать хороший engine другой компании, чем "с нуля" разрабатывать собственный. Slam'овцы потратили целую неделю, обучая нас, плюс регулярные консультации по любым возникающим вопросам — их поддержка просто великолепна. Словом, я вообще не вижу каких-либо преимуществ от разработки собственного "движка".

.EXE: Single player выглядит очень привлекательно, а чем может похвастаться deathmatch?

Д.Х.: Я рад, что вы спросили об этом. Мы — большие любители сетевых баталий, и, поверьте, разочарований у игроков не будет. Могу назвать следующие "фичи": будет видно оружие, которое держит в руках противник; уже готов grappling hook ("кошка", с помощью которой можно забираться в недоступные места); хитрая система подсчета брони усложнит жизнь camper'ам; раненый игрок будет двигаться значительно медленней, чем "здоровый"; раненный же в ногу будет еще и хромать; встретив противника, можно будет легко определить все нюансы его самочувствия; плюс к этому, у нас будет CTF (Capture the Flag), но наш вариант значительно интересней, так как помимо пехоты в игре есть танки и вертолеты...

.EXE: Своим успехом Quake в значительной степени обязан поддержке TCP/IP. Что вы собираетесь предпринять в этом направлении?

Д.Х.: Не могу сказать, что наша сетевая поддержка лучше Quake'овской, но, как минимум, она будет на том же уровне. Мы прилагаем множество усилий для ее оптимизации. К примеру, игроки с "худыми" каналами связи (модем) смогут отключить некоторые эффекты (кровь, куски тел и т.п.) для уменьшения нагрузки на канал и улучшения общей производительности.





.EXE: Насколько я знаю, некоторые страны (например Германия и Бразилия) ограничивают распространение или даже запрещают на своей территории "кровавые" игры. Как вы к этому относитесь?

Мы прикладываем все усилия для того, чтобы single player был страшен и страшно интересен!

Д.Х.: Никак. Мы ориентируемся на нормальных игроков, желающих получить максимум удовольствия. С другой стороны, в игру всегда может быть добавлен "детский" режим — мало крови, совсем без крови...

.EXE: Планируете ли вы сделать Gore открытой для модификаций?

Д.Х.: Да. Одним из наших достижений является то, что монстров и все, что к ним относится, можно контролировать посредством небольших текстовых файлов. Slam обещает также выпустить специальную версию своего редактора под названием SuperEdit. Замечу, что это наиболее универсальный редактор из тех, что я видел. С его помощью можно редактировать все — уровни, модели, анимацию, текстуры. С ним можно забыть про непрерывное конвертирование из одного формата в другой. Единственный "чужой" инструментарий, что я продолжаю использовать, — это PhotoShop, но это уже мои личные пристрастия.







.EXE: Каковы системные аппетиты Gore?

Д.Х.: Мы еще не уверены, но что-то вроде Pentium 133-166, 16 Мбайт памяти, 40-100 Мбайт свободного места на винчестере. Разумеется, будет поддержка 3Dfx и OpenGL (Slam еще работает над этим).



.EXE: Вы уже нашли издателя?

Д.Х.: Пока нет, ведутся переговоры с несколькими компаниями, но до тех пор, пока мы не предоставим рабочую демо-версию, ничего определенного сказать нельзя.

.EXE: Какой вы представляете себе Россию?

Д.Х.: Даже не знаю, я никогда у вас не был, а по фильмам судить не хочется... Что-то вроде: снег, лед, люди в шапках, но это, скорее всего, далеко от истины, правда?

.EXE: В точку! А как вы относитесь к id Software? Это ваши злейшие конкуренты, коллеги или еще кто-то?

Д.Х.: Не думаю, что МЫ им конкуренты. Места в игровой индустрии пока предостаточно. Нам нравятся их работы, их стиль, и, я думаю, что наши игры будут в чем-то похожи.

.EXE: Что, по вашему мнению, является главным компонентом игры? Single, deathmatch, музыка, звуковое оформление, художественная часть, атмосфера?..

Д.Х.: Несомненно — все. Но если мы все же попробуем выделить что-то одно, то для нас это — атмосфера игры. Мы прикладываем все усилия для того, чтобы single player был страшен и страшно интересен!

.EXE: Каким вы видите будущее 3D action?

Д.Х.: Что впереди? Мне кажется, обязательная аппаратная акселерация, поддержка true color, усложнение уровней, еще большая их детализация, увеличение количества полигонов у моделей и еще больший реализм в целом. Существующие engine'ы уже могут многое из того, что нам нужно. И недалек тот час, когда разработчики смогут думать только об игре, а не об ограничениях "движка".

.EXE: А вы не боитесь, что в будущем игры могут заменить реальную жизнь?

Д.Х.: Вряд ли, игры — это всего лишь отдых, уход от реальности. И любой, даже самый "помешанный" игрок живет в реальном мире.

Интервью вел **Роман Косенко**.

Этот сладкий открытый космос...

Александр Вершинин

Descent: Freespace. The Great War

С самого начала Descent был очень хорош по техническому исполнению и несколько неудобоварим по сути. Все-таки туннели немного утомляют. И вот, словно услышав глас вопиющего Скара в пустыне, появляется сладкий, вкусный, высококалорийный и чрезвычайно вредный для свободного времени Descent: Freespace.



Не хочется оскорблять фанатов исходной игры, но теперешний вариант Descent имеет под собой твердую платформу некоего Wing Commander'a. Это чувствуется с самого первого взгляда. Ну а что невозможно понять с лету, так это насколько хорошо ребята из Volition отшлифовали идею.

X-Wing + Wing Commander

Очень похоже, что сотрудники Volition всегда хорошо делали свои домашние задания, скрупулезно анализируя как продукты LucasArts, так и Origin. В результате эти отличники выдали сегодня очень симпатичный гибрид с графикой WC, структурой миссий X-Wing или Tie Fighter и фирменным вниманием к мелочам.

Демонстрационная версия игры предлагает коротенькую мини-кампанию, включающую в себя всего три миссии. На самом деле их четыре — в зависимости от того, как вы проходите второе задание, вам "выдается" более простая или более сложная третья миссия. Маленький примерчик нелинейности сюжета.

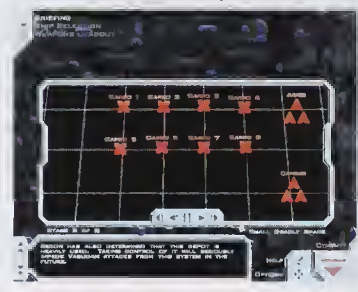
О графике. Внешне Freespace удивительно похож на недавний хит Prophecy. Симпатичные полигональные модели кораблей, красивые задники, многочисленные видеоэффекты и даже "родственные" выстрелы лазеров. Визуально прибавилась лишь одна забавная вещь — во вражеском корабле остаются зияющие отверстия от ваших попаданий. Из прорех струится нечто густое и блестящее. Несмотря на смысловую абсурдность этого эффекта, он пришелся как нельзя кстати. В игре много больших кораблей, контейнеров и прочей громоздкой мебели. Когда вы всаживаете очередь в борт подобного чудовища, то результат вашей работы виден издалека. Только не надо рассуждать о реализме — ведь это просто красиво. Ну а на ваш истребитель нельзя смотреть без слез умиления. После хорошей схватки он просто истекает таинственным веществом и, мало того, отчаянно искрит. Надо сказать, что пилота, вернувшегося домой целым в таком дырявом корыте, хочется наградить сразу тремя медалями и повысить до звания контр-адмирала.

О миссиях. Freespace не страдает от "патрульного" синдрома WC, где игрок в любом случае вынужден лететь куда-то на автопилоте. Наоборот, разработчики решили воспользоваться схемой LucasArts — бой происходит в од-









1. Видите, звезды слегка размазаны. Это afterburner...

2. Истекающий чем-то истребитель.



3



ном и том же Nav Point'e, а вражеские корабли не ждут вашего прихода (прилета), но навещают вас самостоятельно. До боли знаком дизайн брифинга, с характерными схематическими модельками кораблей и генеральным планом сражения. Волшебная комбинация Alt-J в любой момент готова вынести вас из пекла, тем самым завершив миссию. Знакомо?

Все лучшее во Freespace

И все-таки она вертится! Кажется, сделав тот самый список хороших и плохих вещей из двух хитов, Volition решительно внесла свои поправки в уже ставший классическим дизайн. В результате получилась весьма положительная штука.

Начнем с HUD, то есть кокпита космического корабля. Все необходимое всегда находится у вас перед глазами: полный отчет о состоянии корабля, положение энергетических защитных полей (они регулируемы), скорость, запас энергии afterburner'а, выбранное оружие, статус всех подчиненных вам истребителей (их может быть до одиннадцати (!!!) штук) и даже краткий список выполненных и проваленных пунктов в вашем задании. Чувствуется рука профессионала. Иначе не скажешь: кокпит корабля сделан на потрясающем уровне.

Дальше — лучше. Как вам понравится каждый раз, нажимая кнопку ускорителя, чувствовать на себе все эти "Же"? А ведь именно так и происходит: резко набирающий скорость корабль нещадно трясет и болтает из стороны в сторону. Падаю к ногам Volition — отличный приемчик! Кстати, по-прежнему работает управление кораблем из Descent. Вы сможете двигаться вперед и назад, по сути дела не фиксируя скорость корабля. Отпустите клавишу, и скорость вернется к прежнему значению. Грамотно сделан режим преследования. Выберите цель и нажмите "M". Компьютер истребителя будет постоянно подгонять вашу скорость под скорость цели. Заметьте, что около "бара" скорости появляется соответствующее напоминание об активированном режиме.

Подобных примеров исключительной педантичности авторов очень много. Хочется написать много, но финские братья пока не научились печатать журналы на резине. А потому вкратце.

Freespace — это безумно навороченная система поиска и наведения на цель, обширный список самых невероятных приказов ведомым (вплоть до "взять в плен"!), возможность тончайшим образом, словно скрипку, настраивать под себя shield'ы.

И последнее, шокирующее. Когда кто-нибудь садится вам на хвост с самыми недобрыми намерениями, ваш ведомый предупреждает вас! Господа, такого не было никогда! Это звучит даже лучше, чем словосочетание "Клюквенный морс".

P.S. Gameplay? Вас это действительно интересует? А ведь можно было догадаться — он превосходен.



3. Вот тот большой кораблик имеет в длину 250 метров. Линкоры полной версии будут в 10 раз больше!

О скалу

Х.Мотолог

Plane Crazy

Поставить диагноз игре Plane Crazy, не будучи психиатром, нелегко. Но придется. Подтвердились худшие подозрения. Игра хороша, хотя и малоиграбельна. Хотя это и не совсем так... Легко предсказывается появление маньяков, для которых Plane Crazy станет отдушиной и источником счастья на долгие годы. Люди, которые ее делали, сами такие, это очевидно...



Как вам понравится перспектива бешеного полета на абсолютно пародийном самолетике между скал или небоскребов? Способны ли вы вписаться в абсолютно нереальные повороты? И есть ли у вас более или менее приличный джойстик? Имейте в виду, навороченный комплект авиаманьяка, с которым вы достигли невиданных высот в MSFS, может оказаться совершенно не у дел...

Безумие

Откровенно пародийная игра издевается одновременно и над аркадными устоями, и над симуляторной тщательностью. Чего только стоит наличие у самолета высокоэффективного тормоза! Перед крутым поворотом можно резко сбросить скорость, почти остановиться. Физическая модель Plane Crazy по своей сложности не слишком отличается от модели автомашины, сделанной из спичечного коробка. То есть она совсем никакая, но играть можно. Благо, реализм изгнан поганой метлой: где это видано, чтобы нормальный летчик (я — нормальный) летал между небоскребов и заводских труб, ежесекундно выполняя повороты под прямым углом? Только в PCrazy.

Чего только стоит наличие у самолета тормоза! Перед крутым поворотом можно резко сбросить скорость, почти остановиться.





Аркадным традициям тоже досталось. Под "стрельбой" подразумевается возможность, не целясь, шмальнуть в скалу, дабы... повалить ее или пробить в ней дыру. Количество зарядов ограничено. Но каменный столб будет очень красиво падать.

А для того чтобы досадить соперникам, существует сложная система бонусов. Светящиеся синие шары, подвешенные в самых неудобных и опасных местах, — это они и есть. Подобрав презент, вы увидите, что в углу экрана быстро меняются безумные пиктограммы. Нажатием клавиши пиктограммка фиксируется — вы выбрали желаемый бонус. Только смиритесь, пожалуйста, с тем, что символ, соответствующий power-up'у, никак не связан с его действием. Под изображением пудинга скрывается нечто, по своему действию похожее на установку ураганного огня.



Особо озадачиваться стрельбой смысла нет. И у вас, и у противников немало жизней, ни одно оружие не несет верной смерти. Зато ее несут скалы, стены и невменяемые повороты, а не красивые вспышки света. Это просто фейерверк, штука для души.

Шаг за шагом

Восемь трасс отличаются неожиданным разнообразием: тут и пасторальный пейзаж, и жесткая "промзона", и огни ночного города. Общее у них одно — крайне сложны. Подъем на слишком большую (то есть — безопасную) высоту считается нарушением правил. Прямые участки гонка игнорирует... Управление с клавиатуры по сравнению с демо-версией чуть-чуть исправлено, хотя больших успехов без джойстика добиться будет нелегко.



Можно проходить каждую трассу по отдельности, можно участвовать в чемпионате — с добыванием очков,



1. На бреющем, да по-над рекой, да на 420 км/ч — лучшего активного отдыха не придумать!





возможностью совершенствовать самолет (эх, какого зверя можно сделать из обыкновенного "кукурузника"!), можно устроить соревнования с собственной тенью. Последнее рекомендуется начинающим: Plane Crazy — игра весьма сложная и требует отточенной реакции. Да, особо упорные борцы могут сразиться в локальной сети. Интернет? Нет, до игр с подобной динамикой он дорастет нескоро.

На высоком уровне сложности чемпионом станет только маньяк с абсолютной реакцией и очень хорошим джойстиком.

Искусство в полете

Plane Crazy — очень стильная вещь. Хотя при внимательном рассмотрении графика оказывается довольно банальной. Для игры, ориентированной только на 3Dfx, это скорее норма, чем шедевр. Зато аккуратно, с большим





вкусом и без глюков. Желающие могут раскрасить самолет по собственному вкусу (скомбинировав стандартные детали). Интересная, ненавязчивая музыка.

Plane Crazy в современном мире

Но, что ни говори, PC — лишь часть потока. Во всяком случае по реализации. Оригинальна только идея — абсолютно аркадные авиагонки на предельно малых высотах. Кроме того, игра оскорбительно недемократична. На высоком уровне сложности чемпионом станет только маньяк с абсолютной реакцией и очень хорошим джойстиком. Есть подозрения, что игра может быстро надоесть. Наверное, в нее надо играть редко, возвращаясь к ней в минуты тяги к тетрису на максимальной скорости.

Plane Crazy

Разработчик	**Inner Workings**
Издатель	**Europress**

Резюме

Аркадные авиагонки самодостаточны. Читы бесполезны — научитесь сначала управлять медленным самолетом. Реализация аккуратна. Пример для тех, у кого слишком широкий замах, но стыдный бросок.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. 200 MMX)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация

- 35 Мбайт на HDD (рек. 85 Мбайт)
- Многопользовательский режим: модем, нуль-модемный кабель или сеть, поддерживающая протоколы TCP/IP или IPX
- Рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайт RAM

Рейтинги

Графика	**81%**
Звук	**93%**
Сюжет	**75%**

Интересность

83%

2. В жизни в этом каньоне не пролететь даже на сверхлегкой авиетке, а на нашем игрушечном самолетике — пожалуйста.
3. Десерт нашей "Аэромании" — полеты в ночном мегаполисе между небоскребов.

Байк 3D

Х.Мотолог

Красивое слово "космобайк" подошло бы к тексту про Forsaken, если бы действие игры разворачивалось в космосе, подобно Descent'у. Но сюжет держится за поверхность планеты прочно, хотя гравитация и отсутствует напрочь. Фантазия авторов потребовала ею пренебречь. Ну и черт с ней, с гравитацией!

Forsaken

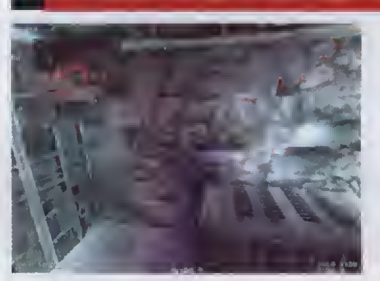


Уж больно вкусная игра получилась. Может быть, люди, утверждающие, что Forsaken — просто хороший ремейк Descent, и правы, да что в этом плохого? Хороший 3D-шутер — всегда ремейк чего-нибудь, тут уж ничего не попишешь. В конце концов все игры произошли от тетриса, "Диггера" и той чумы, где надо было стрелять по падающей сверху дряни (название запамятовал).

Каждый сантиметр Forsaken'овских лабиринтов накачан жестким action'ом, неумолимо сбалансированной играбельностью.

Важно, что в результате эволюции и мутаций стали появляться плохие игры и хорошие. Так вот, Forsaken — хорошая. Красивая, интересная, играбельная. Может быть, чуть-чуть примитивная, но только в сравнении с новомодными Action/Strategy/Quest.





Стильная вещь.

Информация для тех, кто не в курсе

Forsaken — продукт творчества Probe под присмотром довольно авторитетного издателя Acclaim Entertainment. В последние годы Acclaim, увы, на глазах терял свой авторитет, скатываясь к второсортным спортивным игрулькам, на вот, наконец, совершил прорыв.

Летательный аппарат — открытый байк с одним пилотом. У оного байка — семь степеней свободы. Советую это иметь в виду, выбирая джойстик. Действие происходит в сети коридоров (суть лабиринте) сложнейшей конфигурации. Правда, дезориентация в Forsaken — явление более редкое, нежели полная авиапаранойя в Descent, да и вообще, поклонники "старого и доброго" сочтут новинку примитивной. Это их личные проблемы.

Зато каждый сантиметр Forsaken'овских лабиринтов накачан жестким action'ом, неумолимо сбалансированной играбельностью. Он изначально более арkaден, чем пресловутый Descent. Это стиль. Например, несмотря на то что сохранить игру можно в любой момент времени, здесь существует понятие "жизни", запечатленное в виде счетчика этих самых жизней, бонуса, увеличивающего их количество, кристаллов и золотых слитков, коллекционирование которых эти "жизни" прибавляет. Соответственно, имеются и точки фиксации, к которым будет возвращена игра после вашей гибели. Из погибшего игрока вываливаются все бонусы, которыми обладал покойный, и после реинкарнации до этой кучи надо добраться и забрать свое. Идея неоригинальна и притянута за уши из deathmatch'а, но на интересе к процессу сказывается радикальным образом.

И действительно — склонность к тактике "сохранил игру-полетел к следующему монстру-убил-сохранился-убил" лечится мгновенно. Играть с сэйвами становится неинтересно. По мере вхождения во вкус все реже нажимаешь F3 и в итоге движешься от ментальности 3D-шутера к 3D-аркаде. Психология меняется на глазах.

Пестрота безжизненности

Потуги на реализм и глубокомысленную задумку разработчики выбросили из своего сердца ради внутренней ясности, простоты и буйства красок. И правильно сделали! Мир Forsaken не имеет никакого отношения решительно ни к чему, и наличие невесомости в катакомбах метро не вызывает никакого протеста — всем наплевать на то, почему бонусы просто висят в воздухе. Висят себе и висят, что в этом плохого, главное — это бонусы. Абсолютно нелепый маленький реактивный мотоцикл таскает на себе больше оружия и боеприпасов, чем вся армия Лихтенштейна, — нелогично, но можно, не экономя патроны, палить без устали.

Двери открываются либо сами, либо выстрелом, в крайнем случае — ключом, висящим в одной из комнат. Все просто и самодостаточно. Изредка, для того чтобы закончить уровень, надо проделать какое-нибудь нестандартное действие, но зато вам подробнейшим образом расскажут (а ча-



1. По непонятным причинам, танк катается по земле. Зато все оснальное предпочитает летать.

2. Выстрелили по рычагу — открылась дверь. Ненавязчивая вставка в левом верхнем углу показывает, где именно она открылась.



сто и покажут), что надо совершить. Думать в зтой игре не нужно, зто точно. В нее надо играть.

Внешний зффект важнее логичности. Самонаводящиеся ракеты выглядят, как прозрачные искорки. Бред полный, но зато у них есть главное достоинство ракет — их можно сбить встречным огнем. (В отличие, скажем, от "позорной игры" (собирательный образ), где ракеты смотрелись бы как настоящие, но про возможность их сбить разработчики забыли напрочь.)

Игнорирование современных тенденций — сильнейшая сторона Forsaken'a. То, что уровень называется "Реакторный зал" (ультрамодно — попробуйте вспомнить какую-нибудь новейшую игру без ядерных реакторов) или "Военная база", не имеет ни малейшего отношения к его дизайну. Честное слово, совсем никакого. Иногда, правда, встречаются атрибуты, связанные с названием уровня или сказочками, про него рассказываемыми, но рядом с геймплеем они даже не сидели. Минималистский брифинг, в котором вам напевают цели миссии и по ложечке выдавливают сценарий, можно не читать. Что бы там ни было написано: "взорвать", "активировать", "выключить" или "найти", — истинные задачи известны всем: убить всех, нажать на все кнопки и отыскать выход. Не запутаешься и не заблудишься.

Ограничения по времени на некоторых уровнях, право, не портят картины. Тиканье счетчика чуть-чуть подгоняет кровь в жилах, но не более того.

Полет как полет

Физическую модель Forsaken охарактеризовать невозможно. Ее просто нет. Совсем. Уничтоженный враг сгорает без следа, и романтики разлетающихся осколков нам не найти. Сам же летательный аппарат игнорирует законы физики без всяких сомнений. Жмешь кнопку — он летит. Жмешь другую — останавливается. Инерции нет, или почти нет. Физика не мешает игроку палить со всей дури. Отдача оружия — для зануд, тут ей не место. Кстати, максимальная скорость у аппарата настолько маленькая, что создается впечатление, что "ускорение" — зто просто тонкое издевательство.



Кажется, что соответствующая клавиша просто переключается между тремя возможными скоростями: нулевой, "большой" и "маленькой". Между ними нет ни разгона, ни торможения. Косвенным подтверждением зтого является тот факт, что, несмотря на все богатство настроек джойстика, вывести "газ" на ручку газа невозможно. И зто довольно обидно.

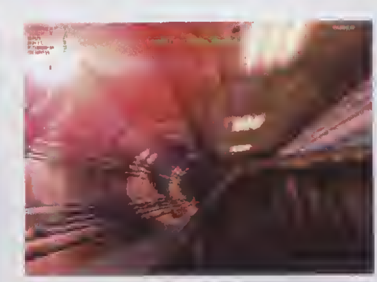
Зато велика свобода передвижения: хотим — поворачиваем, хотим — стрейфимся, хотим — вращаемся. Как угодно и куда угодно. Если нажать тьму клавиш синхронно, то все зто можно делать одновременно. Ваше право.

Манипулирование

При таком количестве степеней свободы (напоминаю, что я насчитал семь, скорее всего, о чем-то забыв) возникает резонный вопрос: а как всем зтим управлять? Всякий наивный человек подумает о джойстике. Владелец такового полезет в настройки и возрадуется.

Forsaken позволяет идеально настроить любой манипулятор. Он хорошо взаимодействует с Direct3D-установками и знает обо всех возможностях вашего джойстика. Для любой из осей манипулятора (руки чешутся при воспоминании о шестиосевом CyberMan'e, жаль, что его в нужный момент не оказалось под рукой) можно выставить функцию, которую она будет выполнять, чувствительность и "мертвую зону". И зто не считая таких мелочей, как инвертирование и прочие глупые прелести. Более детальных настроек я еще не встречал.

Но, сдается мне, что долгие манипуляции с дорогим аналоговым девайсом рано или поздно приведут вас к настоящему оружию победы — мышке. Да, все, что она дает, — зто двеtри кнопки и две оси. Но у нее есть другое достоинство: мгновенная реакция и стопроцентная точность. У нее нет дрожания и "мертвых зон". Зто оружие профессионалов, а умение развесить остальные функции по клавиатуре еще придет.





Игра света, триумф спецэффектов. Цвет, цвет, цвет! Сочетания несочетаемых цветов не вызывают рези в глазах.

Пора сказать о...

Время сказать о главном. Forsaken в своем минимализме не стоил бы ничего, если б не его графика. Геймплей существует ради визуальных зффектов. Качество графики потрясающе. Теоретически, красив даже неакселерированный Forsaken, но поддерживающая все 3D-ускорители игра раскрывается полностью лишь при наличии навороченной карточки. Игра света, триумф спецэффектов. Цвет, цвет, цвет! Сочетания несочетаемых цветов не вызывают рези в глазах. На текстуры не обращаешь



3. Мины — мелкие, но гадкие.

4. Манипулятор чего-то таскает. Комната радиоактивна, надо прятаться в воду.

5. И даже смерть бывает красива. К сожалению, при переводе шота в CMYK буйство красок протухает.









внимания — статичная, неподсвеченная картинка в игре незаметна: весь мир — это большой экран для цветомузыки. По количеству и качеству спецэффектов Forsaken не уступает такому признанному лидеру, как Incoming (который недавно получил приз за эффективность использования 3D-ускорителей).

Лишь при внимательном рассмотрении замечаешь, что модели в игре довольно примитивны. Но при высоком темпе боя на это не успеваешь обидеться. У них единый и тонкий стиль, а это главное.

Другой существенный момент — тотальная оптимизация engine'а. Иногда (правда, это не слишком бросается в глаза) в жертву производительности приносятся законы перспективы и геометрия поворота объекта. Зато достигнут результат: игра действительно очень быстра на современных компьютерах, и, что основное — даже в самых сложных сценах fps не падает ниже трех десятков. Это сильный удар по тому же Quake 2, где средние fps высоки, но в самый ответственный момент могут провалиться до считанных кадров в секунду. В Forsaken такого нет, и это должно весьма плодотворно сказаться на игре по сети.

Последняя, кстати, довольно развита. Именно ради сетевых баталий игра пестрит множеством моделей байков (отличающихся не только вкусом и цветом, но и полезными характеристиками). Acclaim поддерживает бесплатную игру через Интернет на своих серверах, имеет договоренности со сверхпопулярными Kali и Mplayer, а также дозволяет нам игру по модему и в локальной сети. Кстати (редкий и приятный момент), лицензионное соглашение и инсталлятор предусматривают возможность установить игру в урезанном варианте, не требующем наличия компакт-диска в приводе и пригодном только для мультиплейера. То есть вы имеете возможность дать диск с игрой своему другу, чтобы он сразился с вами в локальной сетке, не нарушив при этом никаких законов. Конечно, при этом желательно, чтобы диск был не пиратским, а "родным"... Тогда у вас будет уникальная возможность почувствовать себя честным человеком.

Последний штрих

Forsaken — триумф осмысленного аркадного минимализма. Абсолютно стильная игра. Идеально сочетающаяся с геймплеем музыка. Кстати, "техно" само по себе является высшим достижением примитивизма, и в данном случае ой как уместно. Звуки и аудиоэффекты тоже на приличной высоте.

Сказки о разоренных планетах и технологическом апокалипсисе не морочат нам голову — это просто повод для веселого видеоролика. Тут тоже не пересолили: одна большая и симпатичная заставка, финальное видео — но никаких видеовставок между уровнями. Киномусор не разрывает игру.

Навороченная технология с простой и четкой идеей — таков Forsaken, не стесняющейся своей "аркадности" и с высоко поднятой головой переносящий обвинения во "вторичности" и "отсутствии новизны". Он действительно не нов, или не слишком нов, это точно. Он прост, совершенен и очень красив. В него приятно играть.

Наш выбор GAME.EXE

Forsaken

Разработчик	**Probe**
Издатель	**Acclaim Entertainment**

Резюме
Не подлежит обсуждению. Играют все: и Descent'оненавистники и фанаты оного. Наслаждаются звуком и графикой, плюются на аркадность Forsaken или радуются ей.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** без 3D-ускорителя (рек. 166) **Pentium 100** при наличии 3D-ускорителя
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**2x** (рек. 16x)
Видеосистема	**SVGA**, 2 Мбайт (рек. Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайт RAM)

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: поддерживается игра через DirectPlay (модем или сеть), игра через Интернет по TCP/IP, или службы Mplayer, Kali и Wireplay
- 50 Мбайт на HDD

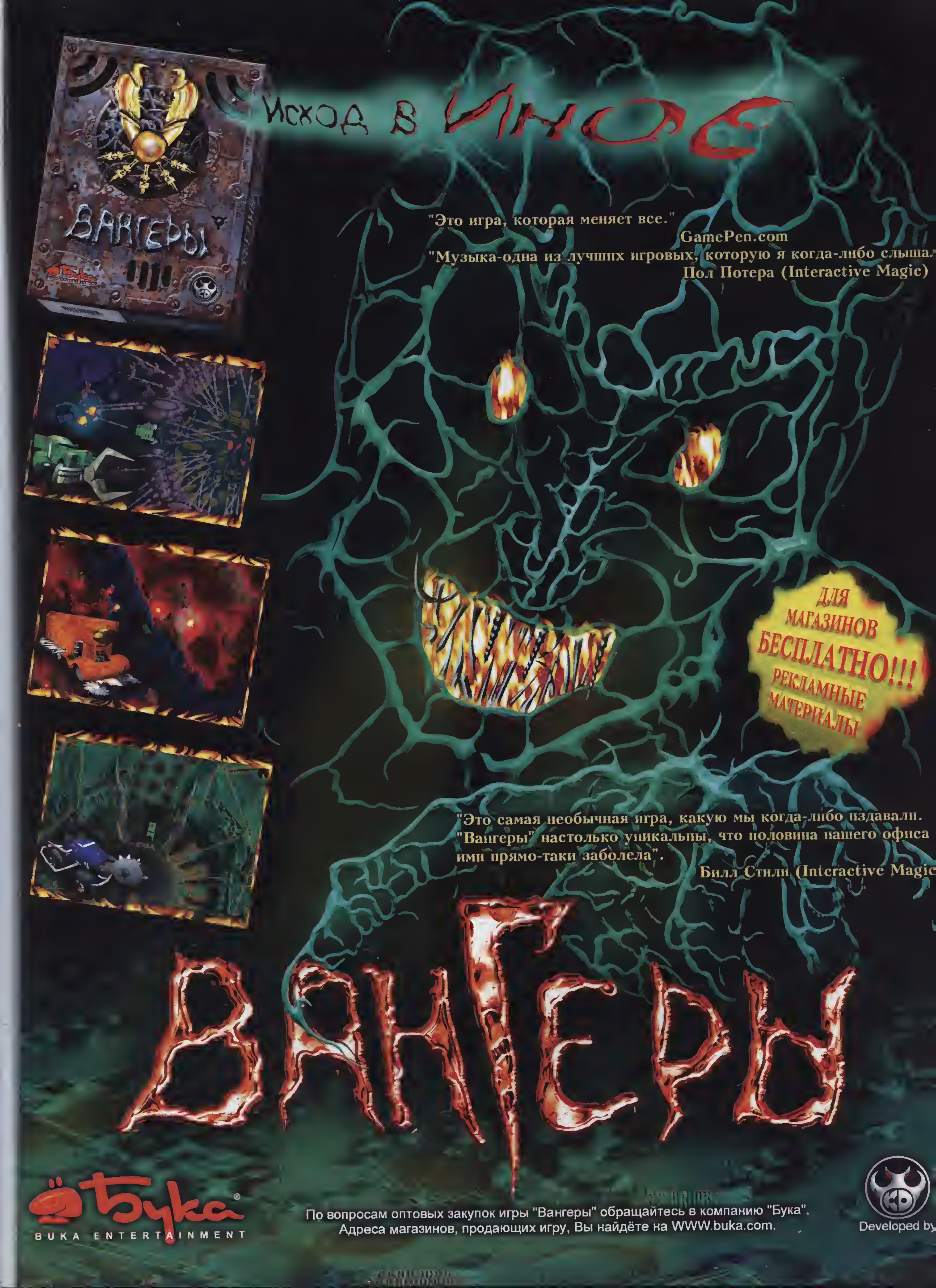
Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**94%**
Сюжет	**90%**

Интересность
93%

6. Модели врагов почти не текстурированы и, честно говоря, несколько аскетичны.

7. Сейчас мы его хорошенько поджарим!



Исход в иное
Вангеры
"Это игра, которая меняет все."
GamePen.com
"Музыка-одна из лучших игровых, которую я когда-либо слышал
Пол Потера (Interactive Magic)
ДЛЯ МАГАЗИНОВ БЕСПЛАТНО!!! РЕКЛАМНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
"Это самая необычная игра, какую мы когда-либо издавали. "Вангеры" настолько уникальны, что половина нашего офиса ими прямо-таки заболела".
Билл Стили (Interactive Magic
ВАНГЕРЫ
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
По вопросам оптовых закупок игры "Вангеры" обращайтесь в компанию "Бука".
Адреса магазинов, продающих игру, Вы найдёте на WWW.buka.com.
Developed by

Все на борьбу с фрустрацией!

Господин ПзЖз

Tonic Trouble

Я знаю, сейчас меня запинают ногами, обвинят в жестоком снобизме первого рода, а милые дамы во главе с глухонемой кузиной загрызут за мужской шовинизм и детсадовское желание помериться сами-знаете-чем. А я в ответ только гордо рассмеюсь им в лицо и продолжу играть в Tonic Trouble, ибо мне в кайф.

Собственно, появление игрушек с такими системными требованиями (см. ниже и обалдевай!) — штука закономерная, мы их ждали, боялись и надеялись, что они не обманут наших ожиданий. Но, будем откровенны до конца, кто из вас сейчас способен обеспечить хотя бы минимальные требования этого милого, я бы даже сказал, детского по своей сути, шедевра? PII-233 — сразу отсеялось процентов 90. После чего мелочевка типа 32 Мбайт памяти, видеоускорителя на шине AGP с 4 мегабайтами памяти, 16-разрядной звуковой платы и 8-скоростного компакт-диска вообще даже в расчет не принимается. Обещанные размеры свопа в 70 Мбайт тоже весьма неплохи, но с этим уже легче, винчестеры сейчас большие. А вот фразы в документации вроде "среднее время загрузки уровня, уж вы не обижайтесь, составляет 1 минуту 15 секунд" или "не удивляйтесь, если индикатор уже давно показывает 100%, но ничего не происходит — время загрузки зависит от производительности системы" производят на неподготовленного человека весьма грустное впечатление.





Поскольку самая подходящая машинка в редакции — у меня (после недавнего апгрейда появилась только одна неприятность — растопыренные пальцы мешают проходить в двери; итак — dual P2-266, 128 Мбайт, 9 Гбайт UW SCSI, 32x SCSI CD-ROM, Diamond Monster и пр.), то и попал этот странноватый "компакт" под названием Tonic Trouble именно к старику ПэЖз.

Мегахит единогласно

Я не верил. Я даже попытался отбрыкаться, уйти от судьбы, но Главный быстро зажал мне нос, сунул в открытый в поисках воздуха рот (мой, разумеется) диск и отправил трудиться. Если бы он знал... Если бы они все знали...

Короче, это и есть (или, точнее, будет) Аркада года. Как только редакция в массовом порядке перейдет на вторые "Пентюхи", докупит памяти и растопырит пальцы, эта игрушка без малейших вопросов будет признана мегахитом единогласно. Или это мне в очередной раз пора навестить своего психоаналитика?..

Ну ладно, давайте я пока для живущих во вчерашнем дне расскажу о том, чего они лишены. Счастья, простого человеческого счастья. Радостных повизгиваний перед монитором, когда получается, и мрачно надутых губ, когда не. Ну в самом деле, слова бессильны — это выше любых слов. Игрушку делали с любовью.

На первый взгляд — обычнейшая детская аркада, с ярким мультяшным героем по имени ED, для своих — просто Эдик (ручки-ножки по-диснеевски к туловищу не прилеплены, полигонов по минимуму, текстурка так себе), с гигантскими интерьерами сюрного вида, где основная цель — собрать очередные шесть предметов, принести их безумному профессору и получить от него радость типа духового ружья или галстука-бабочки для полетов. Все органы управления ограничиваются четырьмя стрелками и кнопками "бег", "прыжок", "удар" и "action".

И действительно, на кого они рассчитывали? Неужели на детишек? Нет, заявляю я вам со всей ответственностью. На эстетов, способных упиваться красотой и гармоничностью окружающей среды, на тех, кто поглубже надвигает наушники, чтобы не пропустить ни одной ноты из великолепной музыки, подобранной чуть ли не для каждой комнаты по настроению. Я — из таких, и этим горжусь.

Итак, давайте по порядку. Фирма UbiSoft в очередной раз решила выпендриться. И успешно выпендрилась: все вышеприведенные цифры — чистая правда. Акселератор действительно необходим, ибо полигонов вокруг есть. И будет есть. Хотя, справедливости ради отмечу, что гигантские пространства явно сделаны за счет детализации. Полигонов много, но на все их все равно никогда не хватает. Почти все честно трехмерное (встречаются иногда и спрайты, причем здоровенные, но выглядят достаточно органично из-за пресловутого сглаживания), шустрое (лично у меня по крайней мере), а главное — стильное.

От души оттянулись 3D-художники. Зверье вокруг просто замечательное. То динозавр непонятной породы (явно раньше коровой был) травку жует, а если в зубы попасть, то и нами не побрезгует по рассеянности; то буйные овощи резвятся (не дай бог с чесноком встретиться, хуже любых помидоров и мор-

1. Позвольте представиться, ED собственной персоной. Ну, в самом деле, чем не красавец?
2. А вот и SuperED, мужчина в самом расцвете сил.

ковок); а какой дирижабль с веслами!..

Galapagos помните? Если отбросить наличие у тамошнего зверя собственного разумения, то по антуражу игра будет очень похожа. Та же великолепная камера, летающая за героем, тот же подавляющий размерами и текстурностью мир, те же огромные платформы, вентиляторы, прочая механика...

Сюжет? Хороший, простой и доходчивый, 100-меговым авишником полностью перекрывается. Жил-был ED. У ED'а была неудачная любовь и удачливый соперник. В расстройстве от неудачного свидания решил наш герой освежиться, да только вместо местной колы взял банку с чем-то неописуемым, от одной капли которого винты в полу весело вывинтились из своих гаек и убежали по своим делам. Ужаснувшись вкусу напитка, ED решил банку выкинуть. А мусоропровод — он и в космическом корабле мусоропровод, полетела баночка на ближайшую планету (догадайтесь, как оную планету звали до броска ED'а-банкомета? правильно, Земля-матушка). И тут такое началось, ну такое... Короче, дошло до того, что удачливый пьянчужка-викинг (опять викинги, везет же мне них) невзначай стал властелином мира.

Добрые инопланетяне за разгильдяйство наказывают. И ED'а наказали, да еще как — заставили последствия исправлять. Посадили в какую-то жестянку, да и отправили за банкой. Как обычно, что-то сломалось, ничего не сработало, крушение, и тут-то и начинается наша игра. Хорошо хоть Сумасшедший профессор на Земле остался и уже достаточно насиделся в психушке, чтобы перевоспитаться и созреть для помощи симпатяге ED'у.

Гм... Вот я сейчас сижу перед экраном и размышляю: если рассказать вам о самой игрушке, вы на меня обидитесь, ибо свою дозу удовольствия недополучите. Если не рассказать — тоже обидитесь, в конце концов вы ради этого журнал купили. Попробую компромисс: расскажу, но подсказки дам только те, что уже есть в руководстве к игрушке. А дальнейшие радости предоставлю самим разгадывать — это куча удовольствия.

Мой компромисс

Итак, первое и главное в этой игре — доброта. Человеколюбие и забота о ближнем. Умереть окончательно не позволят, оживят и три жизни дадут, все расскажут, покажут и объяснят. Главная кнопка — tab, точь-в-точь как в родимом Quake. По первому нажатию дают карту мира (там всякая статистика — где сколько чего собрал, сколько еще



осталось), а по второму появляется inventory. Не пугайтесь — от аркадных канонов не отступили, ничего с собой таскать и применять к окружающей действительности не надо. На этой страничке описывается, что у нас есть и как оно работает. Например, после того как ED нашел палку, там показывается, что ей можно бить врагов, камни ворочать и т.п. И так по каждому предмету, плюс запас патронов и количество найденных "необходимых вещей".

Но до палки еще надо добраться, а на планету ED спускается, а точнее, падает, с голыми руками. И первая задача — просто попасть в жилой район. Инвентарь: кусок обшивки, склон горы, собственная смелость. По дороге надо собирать все, что встречается, и не особо сталкиваться с вредными шарами и кубами, путешествующими в том же направлении, что и мы. В конце гонки нас поджидает малоприятное купание в холодном альпийском озере, но ED мороза не боится и плавает почти как рыба (разве что до дна донырнуть не может). Подплываем к берегу... И долго не можем выбраться, пока не сообразим, что выплывать лучше: а) на пологий берег б) из воды удобнее выпрыгивать, чем выползать.

Делать на этом уровне особо нечего, собрать все, что там набросано, — задача почти невозможная, так что пойдем сразу дальше, Профессора освобождать. В телепортер — и на полянку. Здесь будет единственный, пожалуй, нелогичный момент: место, куда надо идти, выделено только цветом травы, которой порос подкоп Профессора. Жизненно, но не слишком человеколюбиво, выбивается из общего стиля.

Дальше — обучение пользованию радостями жизни. Котел для попкорна починить — раз плюнуть, запчасти навалены неподалеку. Укушаться попкорном до полного опупевания, так, чтобы потом море было по колено, а решетки — как соломинки, тоже несложно. Пробежаться между шипастыми барьерами, не слишком умирая по дороге, — вообще делать нечего. А вот дальше... Я не стал смотреть подсказки в readme.htm, а потому застрял там минут на двадцать. Прыгал, забирался на уступ, но только потом догадался, что на уступе можно повиснуть, а по-



том не спеша перебирать руками, переползая на ту сторону. Прыжки по исчезающим подставкам — классическая аркадная штука, легкая и ненавязчивая (до чего же здесь удобно менять расположение камеры цифрами на дополнительной клавиатуре, это надо попробовать, чтобы ощутить). Гадкий робот тяжелее, чем ED, и кнопка от его веса срабатывает (когда прикончите — не забудьте палку подобрать). Дверь от-



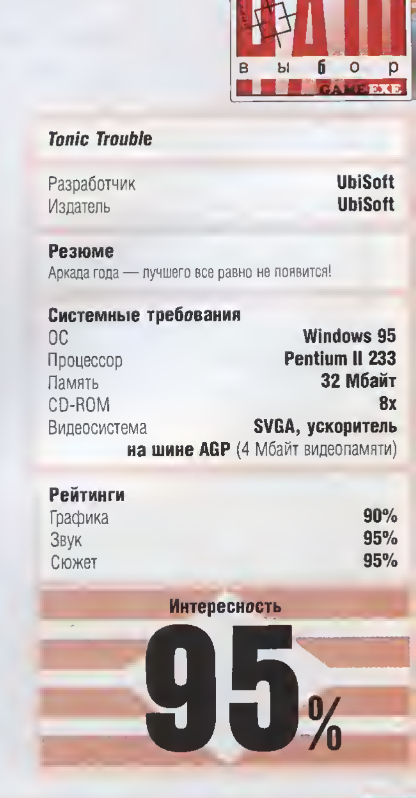
Почти все честно трехмерное, шустрое (лично у меня по крайней мере), а главное — стильное.

крывается палкой. Дерево рушится с ее же помощью. А вот самое хитрое — это платформа и молнии. Секрет в том, что скоростью платформы можно управлять (отошел назад — она замедлилась, вперед — ускорилась).

Кстати, не забудьте вернуться на уже пройденные уровни после того, как обзаведетесь духовым ружьем, там много мишеней, открывающих новые области с подарками!

Толика хинтов

Нет, не могу удержаться, все-таки дам несколько хинтов по дальнейшему прохождению, чтобы избавить слабых от той самой фрустрации, с каковой мы боремся. Мостик надо опускать двумя выстрелами в одну мишень. Клетку ломать — SuperED'ом (там есть специальные платформы, срабатывающие только от его веса). Дверь около дикого, но жутко симпатичного помидора открывать не SuperED'ом, а совсем наоборот — палкой. А от тостеров лучше уворачиваться вправо-влево. Впрочем, ладно, буду закругляться, а то все расскажу — вам скучно будет. Пошел доигрывать — скоро не ждите!



Tonic Trouble

Разработчик	**UbiSoft**
Издатель	**UbiSoft**

Резюме
Аркада года — лучшего все равно не появится!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium II 233**
Память	**32 Мбайт**
CD-ROM	**8x**
Видеосистема	**SVGA, ускоритель на шине AGP** (4 Мбайт видеопамяти)

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**95%**
Сюжет	**95%**

Интересность
95%

3. Горный воздух, снежок падает — благодать, да и только. Поехали!

4. Туда падать явно несладко. А что делать, Эдик, — придется, и не раз, пока вместе прыжки не освоим...

5. Злобный пьяный викинг в роли Злодея. А что, неплохо смотрится...

А по сусалам?!

Господин ПэЖэ

Аркады вечны. Аксиома, доказательств не требующая. Да, сейчас в чести "шутеры от первого лица", а отдельные заблудшие вообще на стратегиях сдвинулись, но это все мода, пройдет лет пять-десять, и о них забудут, а аркады останутся. Левой рукой пробел прижал, правая на стрелках — и уже ничего от жизни не надо, только бы не отвлекали. Лучше Doom'a помогает от стрессов, преподавателей и начальства.



а что я, в самом деле, трачу время и журнальную площадь на прилюдное ностальгирование? Вы тут все ждете, пока я вам про хит очередной расскажу, правда? Их есть у меня, однозначно. Сегодняшний хит называется Incoming, авторы — англицкая фирма Rage. Прелесть игры — не только и даже не столько в том, что она дружит

В подземке вы физически не сможете удержать нападающих, если не будете каждого из них потчевать чемоданами зазевавшихся туристов.

со всевозможными 3Dfx'ами и MMX'-ами, хотя, разумеется, этого добра там навалом. Прелесть — в чистой, как слеза девственницы, аркадности.



Incoming

Аркада

Напомню начинающим цитатку из краткого охотничьего определителя игр.

"Аркаду легко отличить, даже если она неожиданно взлетит из кустов и видна в неудобном ракурсе. Характерное число оставшихся жизней в углу экрана, четкий и хорошо предсказуемый порядок вылета и способ движения врагов, яркие и запоминающиеся powerup'ы, никаких тебе save/load — все это позволяет выстрелить навскидку, не теряя секунд на размышление и копание в справочниках. Аркада очень быстра, так что стрелять надо с упреждением, иначе можно подранить ее. Подраненная аркада смертельно опасна, поскольку нападает, не щадя никого и ничего, в том числе и самою себя."

Все на месте, правда, под толстым слоем чего-то из соседнего симуляторного раздела (танки, самолеты, вертолеты, наземные пушки, короче, около десятка стреляющих машин, все это весьма симпатично прорисовано, цветасто и плавно). Но уже через пару минут обо всех этих наносах забываешь, осознаешь, что они — дань пошлой моде, и не более того. И тогда приходит ка-а-айф.

Налицо три вида игры. Первый — чистая аркада, уже совсем чистая, я бы даже сказал, рафинированная. Все как надо, большое небо, плоская земля с зализанными холмами, вокруг враги (снизу, сверху, сбоку — счастье-то какое), через пару секунд после сбора очередной радости где-то неподалеку появляется еще одна, и конца-краю этому удовольствию не видно.

Сначала страшновато, вдруг оружие кончится, да и наводить его вроде как надо. Бросьте, не для того сюда люди приходят. Fire до отказа, а там поглядим. Основное оружие не кончается, оно только усиливается при ловле соответствующих powerup'ов. Причем сколько раз усилил — столько раз и усилилось. А еще оно ускоряется. Опять-таки сколько раз ускорил — столько и ускорится. Более того — для тех, кто понимает, в чем кайф, оно еще и само наводится, причем в любую точку экрана.

Скажете, легко? Щаззз... Легко было бы, если б эта чуча умела стрейфиться, а так приходится весьма хитро маневрировать. Ну, уровня до десятого можно особо не нервничать, а вот дальше враги становятся достаточно умными, чтобы расстреливать практически все powerup'ы до того, как до них успевает долететь достаточно медлительный корабль игрока. Ну и ладно, в конце концов есть и другие варианты игры.

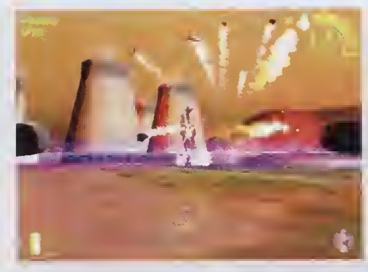
Сюжет? А что это такое?

Итак, второй, заранее предсказываю, самый популярный в народе вариант: campaign, то бишь попытка сделать то же самое, но с сюжетом. Как и следовало ожидать, сюжет чрезвычайно литературен и сложен: злобные инопланетяне ВДРУГ напали на старушку Землю, наши ВДРУГ их обнаружили и начали отбиваться, а те ВДРУГ построили свою станцию где-то у полюса, мы ВДРУГ решили ее разбомбить, а они... Ну, короче, понятно. Впрочем, кому и когда был нужен в аркадах, этих самодостаточных шедеврах, еще и сюжет? Он же будет отвлекать!

От чего отвлекать? Ну, во-первых, от весьма приятной, гладкой и динамичной графики. Враги, здания, земля-матушка — все как живое, богато отекстуренное, чему положено двигаться — двигается, взрывы и вспышки выше всяких похвал (впрочем, эффект засветки в линзах лучше отключить, а то против солнца на радаре вообще ничего не разобрать). Освещение... Отдельная песня, богато описанная коллегой Мотологом в "Первом взгляде" пару номеров тому назад. Не буду повторяться — эту



1. В отличие от авторов этой игры, мы назвали кораблик справа гордым именем "Ледокол "Леонид Брежнев". А с Леней лучше не связываться.



феерию красок все равно надо видеть, чтобы оценить. Дымок от стволов, следы от ракет — да что тут скажешь!.. Красиво, очень красиво. Плюс радости типа force feedback — что совсем уж расслабляет и подчиняет.

Во-вторых, сюжетом можно было бы отвлечь от разнообразнейших средств уничтожения. Пустячок вроде бы, а до чего ж приятно, что каждая новая миссия — обязательно с новой "железкой". То это стационарная зенитная пушка, то такая же, но на автомобиле (водитель которого, кстати, отлично знает, куда ехать, чтобы достойно встретить врага), танки, вертолеты, самолеты (куча модификаций каждого, отличающихся видом оружия), всякие футуристические аппараты. Причем кайф еще и в том, что управление оными орудиями убийства разное, именно такое, как принято в соответствующем жанре, и очень мягкое и приятное. Самолет — значит, верх-низ инвертированы, виражи закладываются, как и должны. Вертолет — опять-таки почти все честно, вперед-назад летаем, вверх-вниз тоже, жаль только, стрейфов нет. В самом деле, уж хоть на вертолете могли бы сделать... Ну, пушка — совсем просто. Стрелки и стрельба. Но опять же просто удивительно, до чего оная пушка "живая", как хорошо отзывается на нажатие кнопок.

От канонов жанра отступлений почти нет, враги, несмотря на "сюжетность", летают, как и должны, волнами (эдакая аккуратная цепочка летающих тарелок, готовых рассеяться по стандартным траекториям — прямо на мои бесконечные заряды), убиваются не слишком сложно, но берут числом, количество жизней строго ограничено и, насколько я понял, особо не пополняется. Короче, аркада без выкрутасов. Адреналин распирает сосуды, вокруг бушуют взрывы и вспышки (даже чуток лишку — иной раз за ними не видно, кого еще надо убивать) и только после растраченной последней жизни с ужасом смотришь на часы и удивляешься, куда убежала ночь?

Генералы, два шага вперед — марш!

Отлично, с аркадной кампанией покончили. Дальше — вообще извращение какое-то. Где это (ну, кроме классического Star Control'a, пожалуй) видано, чтобы нормальные битвы перемежались типичнейшим стратегическим видом сверху, где нужно не стрелять, а управлять юнитами, заправлять их и группировать... Тьфу, право слово. Испортили всю малину в угоду соседям по журналу, генералам доморощенным, ни разу пороха не нюхавшим, только и умеющим, что стрелки на картах рисовать. Ну да ладно, в конце концов для них такой вариант может оказаться неплохим способом приобщения к Великой Аркаде. А это уже хорошо для нас всех, ибо талантливых "чистых" аркад давненько не появлялось на небосклоне и немножко славы им не повредит.

Для полноты картины упомяну экзотические режимы: сетевой (до 8 человек), по модему и split-screen (да, да, двое на одной машине, как и положено в любой уважающей себя аркаде). Они есть, и этим все сказано.

Вернись, я все прощу!

Теперь о главном. Главный где-то отсиживается, зар-раза. По крайней мере между уровнями боссов нет. Возможно, будет Самый Главный в конце (ну, не успел я до конца пройти — жизней не хватает, отвык от настоящих игр, а текст пора сдавать), но в любом случае без "мелких боссов" скучно. Зато местами дают полюбоваться на грандиозные, прямо-таки феерические зрелища. Например гигантский самолетище, на котором увозят на исследование подбитую вражью посудину и который по этому случаю надо охранять от супостатов (прям как в Wing Commander, только еще аркаднее). Да и обычные города и поселки радуют глаз хитростью архитектуры и правильностью текстур. Жаль, конечно, что вечная проблема таких игр — абсолютно гладкая земля с однородной текстурой — очень режет глаз, особенно когда едешь по ней на танке, но иначе "тормозизм" был бы слишком заметен.



2. Наша задача — обеспечить удачный старт космического челнока.





3. Чем не триумф цветомузыки?

Короче, аркада без выкрутасов. Адреналин распирает сосуды, вокруг бушуют взрывы и вспышки...

Геймплей

Собственно, почти все сказано, разве что пикантных деталей чуток добавить можно. Своих лучше не стрелять, хотя если захочется — кто ж вам запретит? Ну, вычтут немножко очков в конце эпизода (за здания — побольше, за товарищей по оружию — поменьше), но когда и кого это напрягало? О землю — не биться, ибо это даже больнее, чем вражьи выстрелы. По прямой не двигаться — убьют, быстро, но болезненно. Маршруты движения врагов — изучать, вплоть до полного запоминания, стрелять с большим упреждением, если нет автонаводки (пара летапок и все пушки таковой не содержат, что должно бы напрягать, а на самом деле наоборот — развлекает и создает приятное ощущение разнообразия). Второе оружие использовать, а не держать за пазухой, по возможности против трудных целей, а не против больших, каковые неповоротливы и потому дохнут очень быстро (обычно второй бывает самонаводящаяся ракета).

Короче, я эту игру рано или поздно пройду, чего и вам желаю. Правильная она, честная и мягкая на ощупь, белая и пушистая. Не без глюков (звук чуток заикается, если его трехмерность включить и т.п.), но очень играбельная.



Incoming

Разработчик	**Rage Games**
Издатель	**Rage Games**

Резюме

Чистый представитель жанра Настоящих Аркад, аккуратно напичканный Крутой Графикой. Хорошее управление, разнообразные виды миссий. Определенно, достоин внимания и уважения.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, ускоритель** (4 Мбайта видеопамяти)

Рейтинги

Графика	**95%**
Звук	**75%**
Сюжет	**70%**

Интересность

90%

Большая чистка

Иван Моховой

UBIK Филиппа К. Дика — это такая знаменитая книжка про будущее, довольно мрачная антиутопия про промышленный шпионаж и другие гадости, подстерегающие нас в весьма недалеком будущем. UBIK фирмы Cryo Interactive — это красивая и отнюдь не перегруженная мыслями и предчувствиями игрушка типа "симулятор спецназа".
Однако и дураками орлов из Runciter Corporation не назовешь — может, с обычным интеллектом у них и не очень, но с AI все в порядке, это точно!
А что еще нужно хорошему коммандос? Телепат за спиной да "Узи" в руке, взятой на отлет. И еще толковый начальник — но это уж зависит только от вашего Natural Intellect и ничего больше...
Именно это — бешеный AI, бешеную графику, элементы RPG и Adventure плюс невероятные тактические возможности обещала нам Cryo, пока игра была в разработке. И, надо сказать, не обманула — правда, местами. Но сначала о том, что же все-таки происходило в Нью-Йорке в начале следующего века.

UBIK

Готовьтесь — к 2019 году кругом разведется столько телепатов, что нормальному человеку и плюнуть будет некуда. Они, негодяи, проберутся во все эшелоны власти, на все крупные предприятия и зарабатывать на жизнь будут преимущественно промышленным шпионажем. Таинственная Hollis Corporation отлавливает таланты, разбирает на запчасти, кое-что заменяет на железки и электронику и использует полученных кибернетических телепатов для своих грязных целей — бандитских нападений, шантажа на уровне Вашингтона и пошлой кражи чужих мыслей.

Противостоять ей может только организация, не уступающая Hollis ни в агрессивности, ни в части "телепатства". И она, такая организация, слава богу, существует: корпорация Runciter — фирма, нанимающая на работу громил и психов, из которых хороший командир сможет легко сколотить мощную и мобильную боевую единицу, способную повергать в прах полуандроидных рейнджеров Hollis. Именно там, в Runciter, и работает Джо Чип — командир взвода и наше второе "Я".

Псих, пойдешь со мной в разведку!

Само собой, людей в группу Джо будет набирать сам — а это работа тонкая и ответственная (если только вы не махнете на все рукой и не согласитесь взять заранее сформированный squad, чего я делать не советую. Обязательно подсунут дурака или паникера!).

Агенты делятся на два типа: "фи(зкультурники)" и "пси(хи)". Первые одеты в шлемы с намордниками, мускулисты и таскают по пуду вооружения, а вторые — стройны, мечтательны, ничего тяжелее пистолета поднять не могут, очень легко умирают и быстро впадают в панику. Само собой, на нормальной войне таким место только у стенки или на кухне, но в страшной битве духа, которая ждет нас в 2019 году, они — золотой запас и единственный шанс любого предприятия.

"Пси" способны блокировать психологический натиск агентов Hollis, парализовать врага на некоторое время (тогда несчастные начинают тупо бегать по кругу, размахивая руками, и мочить их в этом жалком состоянии силами тупых "фи"— одно удовольствие!), лечить своих, калечить чужих и... взламывать программы и кодовые замки. Так что эти нежные растеньица надо выбирать особенно тщательно, а потом беречь как зеницу ока! Если в группе нет ни одного громилы (кроме командира) — игра продолжается, а если погиб последний "псих", то... Mission Failed, ступай домой!

Денег на операцию обычно отпускают очень скупо, особенно если на предыдущем задании Джо потерял слишком много своих или уложил парочку мирных граждан. Каждый мирно пашущий трактор обходится минимум в 500 монет, и притом не убить такого недотепу, буде он встретится, — особое искусство, очень уж они лезут под пули! Наверное, думают, что всякий псих — друг человека!

Так что решай, Джо, кто и что тебе нужнее — новичок с гранатой или ветеран с пистолетом, крутой вояка или "пси" высшей категории, бронежилеты или патроны, хакер или хирург... А еще можно просадить кучу денег на микросхемы — для предотвращения паники, для поиска врагов, для прочистки мозгов самого командира... Ух, гуляй — не хочу! Процесс этот настолько творческий, что иногда игрушку действительно тянет обозвать кощунственным словом RPG — но это будет нечестно, поскольку никакая она не RPG, а самый что ни на есть Squad Combat — и сейчас вы в этом убедитесь.



1. Миссия номер 1. Образец высокоинтеллектуального диалога.

2. Полиция явно не справляется — пора и нам принять участие.









Искусственный интеллект на службе Пси-Корпуса

Красивые цветные солдатики быстро вбегают в мрачный ангар, набитый врагами и... эффектно рассыпаются, выбирая место, откуда стрелять удобней, и врага, в которого стоило бы пальнуть именно сейчас. Свалив очередную жертву, солдатик тут же устремляется дальше — помочь товарищу. Крики, взрывы, звон падающих гильз...

UBIK — приличный shoot 'em up, иногда чуть вяловатый, но все равно интересный за счет оригинального AI и отличной графики.

Самое удивительное, что при этом все действуют вполне самостоятельно — полностью в нашем ведении находятся только перемещения по карте (да и то, стоит кому-нибудь впасть в панику, как он срывается с места и бежит к выходу, как бы далеко тот ни был, — и всегда находит дорогу!). Мы можем вмешаться — заставить кого-то изменить позицию, упасть на колено, бросить несколько человек на одного противника, но и без нас битва разворачивается вполне грамотно и бойко. "Интеллектуальность" наших подопечных просто подавляет — они сами меняют оружие, при перемещении группой каждый сам выбирает маршрут, и... иногда лучше бы он этого не делал! Слабосильные "пси" вечно норовят вылезти вперед (а командир, как это ни удивительно, — остаться сзади), и ловят первые пули, которые хорошему "фи" — что слону дробина, а им — последнее земное впечатление.

В интерфейсе, в принципе, есть команда "отменить выделение для "пси", но в ответственный момент до нее не добраться!

Кстати, об интерфейсе.

Свобода для всех, кроме нас

По идее, все продумано и достаточно удобно, но... больно уж закостенело! Например, ни одну клавишу нельзя переназначить, и сохраняться не дают — игра сохраняется сама, там, где считает нужным, — и если вы оказались в этом месте третий раз, будет вам третий сэйв, непонятно зачем и для кого. Узнать, когда именно тебя сочтут достойным сэйва, невозможно, и игрок пребывает в счастливом неведении: если сейчас все пойдет наперекосяк — на сколько световых лет назад его отбросят при загрузке? Или ему повезло, и он начнет с того места, где умер?..

Персонажи выбираются цифровыми клавишами, по номерам, цифра "6" позволяет выбрать всю группу сразу, а "X" — это что-то вроде команды "рассредоточиться"). Удерживая Ctrl и щелкая на нужных солдатиках, можно объединить их в "подгруппу".

Все перемещения производятся щелчками мыши — и не сказать, чтобы управление было идеальным! Перемещаться солдаты могут только в "активные точки", и находить их иногда довольно муторно. К тому же при команде "огонь!" эти негодяи довольно долго думают, прежде чем послушаться. Иногда, когда мои молодцы стояли где-нибудь в глубине справа, а я просил их подстрелить что-нибудь на переднем плане, у меня создавалось ощущение, что они нагло совещаются между собой: "Ну что, пошли? А?" — "Да ведь не отстанет — пошли!" — и этак в развалку, в развалку, с винтовками наперевес...

Правая кнопка мыши вызывает на экран специальный мини-интерфейс — "применить оружие", "осмотреться", "перевязать рану, "встать на колено", "подняться"... Не очень удобно, увы, а в бою и вовсе никак! Времени много уходит, а клавиши, как уже было сказано, не назначаются.

Нам сделали ОЧЕНЬ красиво!

Графика в UBIK — загляденье! Особенно — неинтерактивные вставки между миссиями! Какие там летательные аппараты, как они парят над лесом, городом, рекой — и какая живая, настоящая тень скользит по настоящей, синей воде!

Какие там трехмерные персонажи! Создатели игры на голубом глазу утверждают, что применили motion capture к настоящему "коммандос", для реализма, — но мне что-то не верится, что "замоушенкаптуренный" рейнджер должен так уж отличаться от засканенного таким же методом сантехника — не достигли еще игровые технологии таких высот!

"Пререндеренные" интерьеры сделаны очень тщательно и стильно — будь то заброшенный склад или катакомбы; фигурки "наших" и врагов отлично анимированы и узнаваемы — а это немаловажно, когда приходится командовать группой из пяти человек, способных действовать независимо! Плюс к этому "плавающая камера", истинный шедевр фирмы Cryo! Иногда одно помещение можно рассмотреть с 9 (!) разных углов, и ракурс всегда будет неожиданным и очень информативным. Тем более что и мучиться с переключением камер никто не заставляет: можно щелкнуть на кнопке в интерфейсе и поставить "автомат", а можно нажать на пробел, и игра сама выберет оптимальный вариант из всех предложенных.

Кубик-UBIK

Что еще? Еще в UBIK три уровня сложности, очень хорошая музыка и симпатичные звуковые эффекты. Элементы RPG и Adventure, о которых так много говорила фирма Cryo, присутствуют вполне номинально: любой диалог можно миновать, поскольку он абсолютно неинформативен, беседы с местными жителями (якобы "ценными источниками информации") совершенно бессмысленны, и даже "брифинг" перед вылетом на задание можно пропустить: и так ясно, что делать и как, — бей все, что шевелится (включая механизмы), и смотри, чтоб твоих "пси" не покалечили.

Так что UBIK — хороший, добрый shoot 'em up, иногда чуть вяловатый, но все равно интересный за счет действительно оригинального AI и отличной графики. Очень даже играбельно и аж на трех дисках. Несомненно, рекомендуется всем любителям жанра!

Что касается остальных... А при чем здесь остальные?!

UBIK

Разработчик	Cryo Interactive
Издатель	Cryo Interactive

Резюме
Типичный Squad Combat, выделяется из общего ряда отменной графикой и интересным (хотя иногда весьма навязчивым AI).

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 133
Память	16 Мбайт
CD-ROM	8x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- 5 Мбайт на HDD (рекомендуется 150 Мбайт)

Рейтинги

Графика	90%
Звук	90%
Сюжет	85%

Интересность 83%

3. Отличное местечко, чтобы пострелять!

4. Этот шовинист ненавидит всех "пси" на свете — и нас в том числе.

5. Вокруг девушки не мухи — девушка восстанавливает свой телепатский потенциал!

Баги с нами!

Х.Мотолог

События, разворачивающиеся в Outwars, игре, которую имеет несчастье продавать компания Microsoft, у Хайнлайна именовались не иначе как "война с багами". Так вот, баги победили. Не то, чтобы у игры было слишком много глюков. Нет, скорее два компакт-диска, которые она занимает, — это один большой глюк.

Outwars

Главное — не перепутать Outwars со Starship Troopers (первая игра, как вы догадались, уже вышла, а вторая пока нет): в качестве сюжетного пространства Outwars использован роман Хайнлайна, чье название совпадает с названием второй игры. Кстати, и фильм одноименный недавно вышел. Вроде бы даже довольно позорно провалился. По крайней мере история с "Титаником" не повторится.

Идея-то была неплохой...

Казалось бы, золотая жила! Война с инопланетянами, да еще и облеченными в омерзительную форму огромных насекомых, обустроенных гранатометами. Популярный роман, настраивающий на совершение подвигов. Образ хорошо защищенного и отлично вооруженного пехотинца. Взвод звездных рейнджеров, оснащенных реактивными ранцами, малым числом отвоевывающих огромные территории. "Мы обрушиваемся на головы врага..." — пел американский фантаст.

И сценарий был написан культурный. Сначала игрока мирно тренируют, и вдруг, в разгар тренировочных миссий учебную базу атакуют полчища врага. Организованное отступление, затем массированный ответный удар. Четыре планеты, десятки миссий.

...а вот реализация подкачала

Над грандиозным проектом корпело огромное количество народа. В игре есть весьма подробный справочник, описывающий не только доступный инвентарь, но и транспортные корабли, биологию противников, их вооружение... На каждого члена команды существует подробное досье. Естественно, талмуд сопровождается видеовставками. Собственно, если выкинуть из игры все видео, от двух CD останется совсем чуть-чуть.

Для пущей убедительности игра переполнена пред- и постмиссионными брифингами, подробными до омерзения. Даже если ваша задача сформулирована как "просто дожить до рассвета", начальный брифинг займет по меньшей мере три минуты, а оцифрованная речь будет давать какие-то советы на протяжении всей миссии.

Но если вы во время брифинга нажали Esc, это еще не значит, что вас бросили в бой. Вы попадаете в огромное меню, где можно настроить комплект вооружения для каждого члена команды, сменить менее надежных соратников на старых собутыльников, почитать уже упомянутую литературу, наконец, прослушать брифинг еще раз... При этом (спасибо создателям игры!) по умолчанию установлены оптимальные настройки, и менять их нет никакого резона (а зачастую и возможности). Затем будет идти видеовставка, а уже после этого загрузится уровень. Уф-ф... Практический вывод: для того чтобы просто переиграть проваленную миссию, надо нажать десяток клавиш и ждать не меньше минуты.

Но это не недостаток игры, а скорее часть ее атмосферы. Уровень все-таки загрузится, и тут уж вас ждет настоящий удар под ложечку.

Больное место

Казалось, кампания "Game.EXE против спрайтовых монстров" давно завершена, транспаранты и плакаты пылятся на складе, а пафос борьбы сдан в музей. 3D-ускорители доходят до самых удаленных уголков планеты (кстати, Outwars их поддерживает). Но — нас это тоже опечалило — война не закончена!

На дворе май'98, а нам подсовывают фанерные декорации, символизирующие скалы, и пауков, мало отличающихся от тех, что обижали нас в незабвенном Doom. Правда, ромеровские гады были лучше прорисованы...

Да, нам пытаются продать engine каменного века. В software-режиме черная точка текстуры может легко занять четверть экрана, а пикселизация прогрессирует, как пневмония при СПИДе. Аппаратно ускоренный вариант не утешает. Создатели игры поленились даже воспользоваться стандартными библиотеками взрывов! Луч лазера абсолютно непрозрачен и веселит элегантными зубчиками. Пламя ранца, поднимающего десантника в небеса, настолько убого, что впору садиться за текстовые квесты.

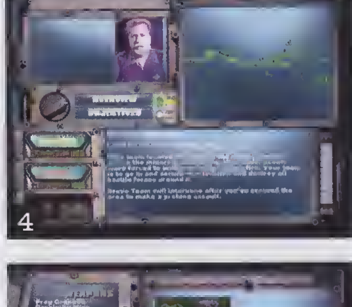
Справедливости ради надо отметить, что полностью трехмерные объекты в игре все же встречаются. Все модели, в которых количество плоскостей меньше двух десятков, — full 3D. Честное слово.

К этому можно добавить только то, что при всей примитивности engine'а игра выдает жалкие 30 кадров в секунду на Pentium 200 MMX с 48 мегабайтами ОЗУ в 3Dfx-режиме. Это при том, что самое большое "открытое пространство" насчитывает максимум сотню плоскостей и пять десятков спрайтов.



1. Уникальный кадр — на несколько секунд напарник оказался в поле зрения. Сейчас же отступит назад.











Играть

Избитые миссии: этого убить, то взорвать, того спасти. Выполняются командой от одного до пяти человек. Переключаться между бойцами нельзя, можно лишь отдавать им короткие приказания (вроде "стрелять — не стрелять" и "сидеть — лежать"). Вы командир, и ваша жизнь — критична для выполнения миссии. Но если вы вдруг завалите напарника, никто даже не поморщится, и это, к слову сказать, самое достойное здесь развлечение, поскольку ваши коллеги наделены лучшим AI во всей Outwars. Так, бойцы умудряются исчезать из поля вашего зрения, даже несмотря на команду "hold position". Попробуй, убей такого!

Впрочем, AI ребят применим и в полезных целях. В отличие от вечно теряющихся парней из Spec Ops команда Outwars будет помогать вам в выполнении миссии без всяких усилий с вашей стороны. Как правило, рейнджеры способны совершенно самостоятельно занимать идеальные позиции и вести меткий огонь, рационально расходуя патроны и jetpack'и. При этом абсолютно не мозоля глаза.

А вот враги, напротив, прут напролом, не корректируя огня и не мучая себя тактическими изысками. Я вообще сомневаюсь, способны ли они попасть в движущуюся мишень. Зато их много.

Самое доброе, что можно сказать об игре, — "местами смешно". Правда, нашему веб-мастеру она почему-то напомнила MDK.

Гость из прошлого

Пожалуй, у Outwars есть стиль. Это бесспорно. Видеоролики приличного качества. Озвучке могут позавидовать иные шедевры. Помпезная музыка, правда, не отличающаяся разнообразием и довольно плохо записанная. Чувство собственного достоинства и гордость за звездную пехоту переполняет всю игру, за исключением разве что самого игрового процесса.

Собственно, имеется и играбельность: игра довольно забавна и не слишком занудна. Правда, все достоинства играбельности начинаются и заканчиваются идеей перенести романтику романа Хайнлайна на экран монитора. То есть никаких других идей кроме багов и джет-пака нет.

Авторы даже не удосужились (или не смогли?!) экранизировать сам процесс десантирования на планету, заменив его телепортацией. Что еще? Невозможно не удивляться разорванности миссий. После появления надписи "mission complete" можно бегать и стрелять еще секунд пятнадцать. В это время можно даже погибнуть, и это никак ни на чем не скажется — на базу прибудешь живой и здоровый.

Такая игра.

А почему?

У читателя, заплатившего за журнал денежные знаки, имеющие обращение на территории РФ, может возникнуть резонный вопрос: зачем отдавать провалу 2 (две) драгоценных полосы? Зачем ваш покорный слуга нарушил привычку полностью игнорировать второсортные игры, продукты, построенные на основе найденных на свалке "движков" и спродюсированные лишенными тормозов разработчиками? Единственное объяснение — наша доброта. Из всех второсортных игр конца апреля — начала мая Outwars — самая ангажированная. И, наверное, самая дорогая. Понять, почему Microsoft не постеснялся опубликовать этот ужас, невозможно.

Самое доброе, что можно сказать об игре, — "местами смешно". Правда, нашему веб-мастеру она почему-то напомнила MDK. Думаю, он прав: комиксы тоже чем-то напоминают книгу...

Outwars

Разработчик	**SingleTrac Studio**
Издатель	**Microsoft**

Резюме
Если бы не знать, что Outwars вышла в апреле этого года, можно было бы смело датировать игру концом 1996 или началом 1997. Впрочем, и в те былинные времена она смотрелась бы не слишком оригинально...

Системные требования

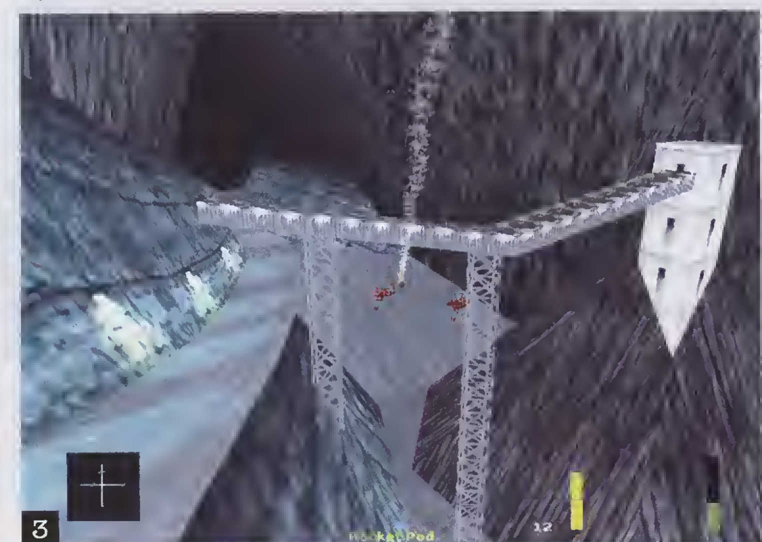
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

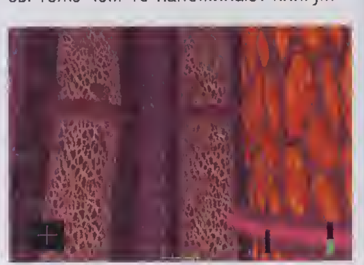
Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: для игры в Интернете требуется MS Internet Explorer 4.01, для сетевой игры — DirectPlay-совместимые устройства
- Рекомендуется Direct3D-совместимый акселератор

Рейтинги

Графика	**50%**
Звук	**70%**
Сюжет	**55%**

Интересность
45%





2. Огнемет работает красиво и эффективно.

3. Архитектура убогая...

4. На брифинги тратится большая часть игрового времени.

5. Космический корабль врага. Подробное описание можно найти в справочнике Outwars.

К В Е С Т Ы

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

С Новым годом, вас, дорогие читатели, с новыми играми — если, конечно, квесты еще появятся в этом новом году.

Новый год в нашем разделе традиционно наступает поздно, даже позже, чем у тормозов-буддистов: только к маю до наших заснеженных лесов доползают последние игры предыдущего года, вышедшие накануне Рождества или (по воле злой судьбы и нерадивых разработчиков) переместившиеся из рождественской бури в тихую заводь первого квартала.



Итак, хроника месяца. Потерпел аварию и врезался в жилой дом новенький, с иголочки, пассажирский космический корабль. Маньяки-фашисты приносят в жертву языческим богам невинных сограждан. Работодатель вышвырнул в окно свою секретаршу, и девушка повредилась в уме: вооружилась и надела купальник. Прямо в подземном водохранилище зарезан контрабандистами компьютерный гений, не в меру углубившийся в археологические дебри. И, наконец, настоящая сенсация! Грядет конец тысячелетия, за которым совсем-совсем ничего не последует: об истреблении человечества в условленный час позаботятся силы мирового зла.

Хороших новостей не будет. Потому что за этот месяц мы не получили ни одного свидетельства жизненной активности квестеров на всей поверхности земного шара (за исключением территории нашей страны, разумеется) — подмели по сусекам то, что осталось от прошлого года, и будем лапу сосать. Так-то вот. На этот год работы нам, наверное, хватит, а на будущий — и на пенсию пора, и Мотологу места под стрелялки уже не хватает...



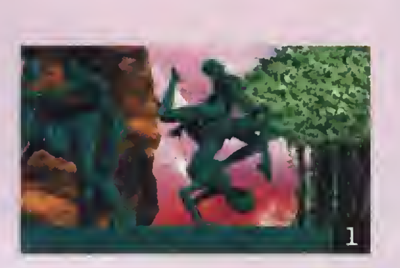
Пощечина общественному вкусу

Ольга Цыкалова

Riana Rouge

Квентин Тарантино провел свое детство и отрочество, не вылезая из кинотеатров.
Джиллиан Боннер — Мисс "Плейбой" (апрель 1996 г.) в юные годы, судя по всему, снималась в фильмах сомнительного содержания.
Тарантино досмотрелся пошлых американских фильмов до того, что сваял знаменитое "Криминальное чтиво". Джиллиан Боннер доработалась в XXX-индустрии до того, что создала компанию Black Dragon и сделала игрушку Riana Rouge.
Тарантино создал новый стиль из помоечных огрызков кино, Джиллиан Боннер создала игрушку из околокомпьютерных пошлостей. Тарантино теперь — великий режиссер, Джиллиан Боннер еще не стала компьютерным гуру, но ее скромный вклад в искусство "постмодернизма" уже оценили в Голливуде. Riana Rouge выдвигалась там на первую премию в номинации "компьютерные игры" (на фестивале альтернативного искусства), еще раз доказав всему миру, что "и фотомодели думать умеют".

Если вам 15 лет и вы просадили бешеные бабки, ползая по Интернету в поисках патча, раздевающего Лару Крофт; если вас не устраивает, как гибнут жертвы под колесами автомобиля в "Кармагеддоне" (слишком быстро и слишком схематично); если вы бродите вокруг пиратских киосков, не в силах отвести глаз от дисков с голыми тетями выдающихся форм на обложках, то... несомненно, Riana Rouge — игрушка для вас! Если же в вашей голове, независимо от возраста и умонастроений, уже пролегла первая мозговая извилина, то эта игрушка вдвойне для вас — что может быть приятнее здорового смеха над пошлостью, которой везде много и которой при этом всегда не хватает!


1. Живая изгородь. Стриженые кусты, проще говоря.

Цирцея и ее свиньи

Итак, это восхитительное царство компьютерной пошлости открывается мутным черно-белым видео по мотивам фильма "Бэтмен-2". Начальник пристает к секретарше, другая секретарша, недавно уволенная, ему мешает, и он, не долго думая, выбрасывает постылую очкастую зануду в окно. Приземляется Riana не на мостовую, а в некоем сказочном мире, и уже не скромной секретаршей, а бесстрашной воительницей в оскопленном до минимума купальнике.

Первый противник "Райаны" — американские законы о нравственности. Совсем недавно в Америке заклевали Interplay лишь за то, что на обложке изданной ею совершенно невинной игрушки красовалась фигура с крыльями, которую при большом желании можно было принять за "голую". Зато Джиллиан Боннер делает с американскими блюстителями нравственности, что хочет!

Голых баб нельзя? Пожалуйста — Райана в игре ходит все время в как-бы-купальнике. Лучше бы она его сняла, ей-богу — все не так было бы похабно! Зрители все-таки желают видеть Райану совсем без ничего? Пожалуйста — в начале каждой из трех частей она мелькает на секунду на экране в чем мать родила, а учитывая, что игрушка



безбожно тормозит, секунды затягиваются на минуты — и ничего, американская Фемида терпит.

Клубника со сливками

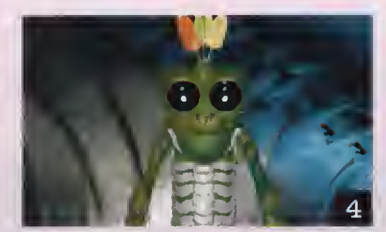
Феномен порнографии очень занимает г-жу Боннер — это видно невооруженным глазом. Она просто упивается своими экспериментами по превращению пристойного в непристойное и наоборот, виртуозно умещаясь при этом в рамках продиктованных законом приличий.

Сколько обязательной клубники со сливками, наверное, пришлось проглотить бедняжке на ее трудной дороге к Олимпу, чтобы теперь с такой страстью и совершенно непристойными ужимками пожирать жареных куриц, торты и бублики, а потом еще красочно изображать тошноту и улыбаться публике с рвотой на физиономии!

А вот и коронный номер: в игре нам


2. "Обеденный перерыв". Сейчас Райаночку стошнит...





встретится унитаз, и Райана тут же использует его по назначению — прямо на глазах у изумпенной публики. Круто? А на самом деле — ну что такого: подошла, присела, даже не снимая купальника (молния у нее там, видите пи), и все — порнуха, как и борцы с нею, отдыхают — и на зтот раз вместе.

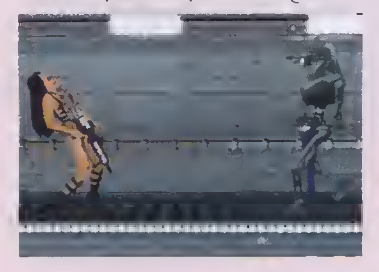
Отношения попов в Riana Rouge — зто отдельная песня, потому что отношения зти напрочь отсутствуют. Вот зподей-блондин в черном, крутя задом, подходит к Райане, соблазнительно подвешенной на неком приспособлении для пыток. "Делай со мной, что хочешь!" — зротичным голосом говорит бывшая секретарша.

"Ага!" — радостно отвечает злодей и... отрывает Райане голову, вызывая таким образом замечатепьный фонтан очень красной крови. Само собой, оказавшись в боpee выигрышном попожении, Райана и сама не преминет живописно укокошить пюбого представителя противоположного попа. В игре их попно — и все на одно лицо (поскольку и актер один).

Дпя женщин сделано исключение. Собственно, единственный кусок чего-то хоть чуточку "зротического" находится в конце игры и изображает однополый секс (там хотя бы видео — куда ни шло). Доставпю себе садистское удовопьствие в духе Джиллиан и расскажу, как зто выглядит: вы увидите гопую Райану (конечно, со спины) и (более подробно) другую девицу в попном боевом облачении: коже, шипах и заклепках. Какой кайф получает зта парочка от своих совершенно немотивированных теподвижений, знают, видимо, лишь те, для кого зто зрелище и создавапось.

...И тут пришла Райана Руж и все опошлила

Благополучно покончив с зротикой, мы добрались и до издевательств над компьютерными играми вообще и квестами в частности. Riana Rouge как игра представляет собой немыслимую смесь примитивной аркады, трехмерного шутера "от первого пица", полнозкранного видео и головоломок разной забористости, причем каждый злемент — кроме пазповин, пожалуй, — доведен до совершенно восхититепьного абсурда!



Вот полнозкранное видео: такое мутное и дерганное, какого в играх теперь и не бывает, и не потому, что денег не хватипо, — в игре есть пара-тройка видеороликов с отменным качеством, — а просто так, в качестве художественного приема.

Вот прелести человеческого общения. В диалогах вам предлагают на выбор аж 6 вариантов ответа, что означает только то, что один вариант (точно такой же, как другие) — правильный, а остальные ведут к неминуемой смерти.

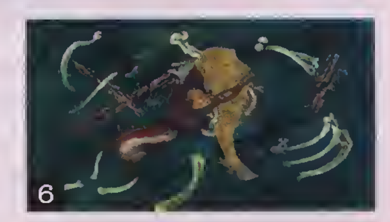
Вот шутер, каким он должен быть: Райану, если промахнется, с таким кайфом и так подробно разделывают на куски, что ни один фанат не сможет пожелать больше крови и более детапьного изображения кусков мяса! При зтом шутер вовсе не шуточный! Мне пришлось изрядно попотеть, воюя с тремя роботами.

Опять квест: разбери кучу всякой гнили, найди каменный круг; к нему с обратной стороны прилепилась какая-то сопзь; возьми ее и замажь трещину в миске; ура, теперь у нас есть в чем принести воду для попивки бедненьких хорошеньких цветочков!

Вот аркада: Райана сидит за столиком на парящей в воздухе скале и ест. Еспи съест что-то правильное — камень поднимется, приближаясь к следующему уровню, если неправильное — опустится, а Райану стошнит. Кстати, зто один из самых прикольных моментов в игре, смотреть на зту мерзость можно очень долго! Уж очень с душой, трепетно она все зто делает, несмотря на "зротические зффекты": сразу видно, какой диеты стоит ее замечательная талия!

Пазлы же в игре настоящие и иногда довольно оригинальные. Например, вам на пару секунд показывают картинку с обгрызенными шариками, среди которых прячутся целые. Потом картинка слегка меняется, а вам надо щелкнуть точно на том месте, где вы видели шарик. Или пятнашки, усложненные тем, что при перемещении квадратики меняют свой цвет. При зтом сделаны пазлы в 3D, всегда очень аккуратно и тщательно — в отличие от всей остальной игры.





Маленькие технические неувязки

В плане интерфейса дела у Riana Rouge обстоят далеко не блестяще. Игра безбожно тормозит при обращении к инвентарю, предметы теряются. При выборе из предложенных пиний диалога игра запросто может вылететь обратно в "Форточки". Плюс довольно странная система сзйвов с добавлением нового расширения к названию файпа при его загрузке (дойти может и до такого: riana01.RRG.RRG.RRG.RRG).

Зато какое море нестандартных и нетривиальных издевательств над нашим уже погрязшим в пучине обыденности компьютерным сознанием!

В цепом Riana Rouge — именно пощечина общественному вкусу, а не игра в полном смысле зтого слова. Пройти ее целиком можно за несколько часов, сюжет и атмосфера отсутствуют полностью. Зато какое море нестандартных и нетривиальных издевательств над нашим уже погрязшим в пучине обыденности компьютерным сознанием!

Ну а что касается самой "мисс Апрель" Джиллиан Боннер, то она уже клепает вторую "Райану" — то-то повеселимся!



Riana Rouge

Разработчик	**Black Oragon**
Издатель	**Black Dragon**

Резюме

Игра для тинейджеров и эстетов — секс и насилие захлестывают экран, но мы точно знаем: над нами просто издеваются.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 10D**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**8x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Дополнительная информация

• 85 Мбайт на HDO

Рейтинги

Графика	**30%**
Звук	**70%**
Сюжет	**Отсутствует**

Интересность

Кому как

3. "Делай со мной все, что хочешь!"

4. А он здесь самый умный!

5. Вот она, женская дружба!!!

6. Выгребная яма племени Зеленых каракатиц.

Еще раз о свете и тьме

Наталия Дубровская

Of Light and Darkness, The Prophecy

Странное у меня, признаться, ощущение: надо написать об игре, которую я так и не сумела одолеть (и отнюдь не по слабости интеллекта, а токмо в силу удушающей скуки) и которую мне при этом совершенно не хочется ругать. Не хочется, потому что она... уф, в запасе ни одного доброго слова: странненькая, но не оригинальная (хотя "нарисована", и весьма честно и старательно, известным художником по имени Жиль Бювель); "в реальном времени", но не захватывает... Но... что-то в ней есть! В целом проект вызывает уважение, хотя весь эксперимент по созданию "суперинтеллектуальной, суперхудожественной и суперзахватывающей игры, демонстрирующей совершенно новый подход к жанру Adventure", — а именно такой должна была стать игра Of Light and Darkness, The Prophecy (разработчик Tribal Dreams), по уверениям взявшейся за публикацию и рекламу Interplay, — явно провалился.



Если воспользоваться терминологией самих создателей этой "интеллектуальной" игрушечки, апокалипсис грядет, и Of Light and Darkness от него не отвертеться. Великая Тьма уже разинула пасть и ждет, когда несчастная игруха канет в нее навсегда, поскольку (опять же пользуясь ее собственным языком) Of Light and Darkness повинна во множестве грехов, но прежде всего — в самом страшном для нашего игрушечного мира преступлении: ужасном грехе Недоделанности!



1. Сразу два подарочка: слева — "портал" для перемещений, справа — шарик для борьбы с "воплощениями".

Но... Во-первых, красиво (хотя мрачно и размыто). Во-вторых — полно "атмосферы", а это для нашей скудной жизни — уже немало! В-третьих — и правда real-time, и вполне сбалансированный (что для глотающего пыль высоких технологий и отчаянно упрямого "адвенчурного" жанра — просто уникально). В-четвертых... Нет, лучше обо всем по порядку.

Борьба борьбы с борьбой

Сюжет Of Light and Darkness настолько же глобален, насколько и пуст, и взывает к самым примитивным чувствам: например к уверенности, что 1 января 2000 года непременно случится что-то такое — просто потому, что мы исхитрились отсчитать 2000 астрономических шагов от некоей произвольно взятой точки.

На носу — новое тысячелетие, и силы Добра (в лице нас и ангела-девочки по имени Gemini, прежде зарабатывавшей на жизнь стриптизом) не на шутку схватились с силами Зла, воплотившимися в очередном повелителе тьмы (на сей раз его зовут Gar Hob, Темный Властитель седьмого тысячелетия).

Чтобы избавить Землю от грядущего апокалипсиса, вам придется собирать и комбинировать инвентарь, выслушивать ужасные пророчества и невразумительное бормотание "из ниоткуда", победить семь смертных грехов (каждый грех воплощен в реальном историческом лице, и несть числа этим уродам из прошлого — от серийных убийц до Марии-Антуанетты, от Ивана Грозного до Калигулы), раздать всем сестрам по серьгам (каждому греху и его воплощению причитается определенный артефакт, который надо найти и всучить жертве, чтобы она убралась назад, на свой Темный остров), всюду успеть и найти побольше цветных шариков, которые помогают чуть-чуть притормозить проклятое "реальное время" и к тому же очень красиво вспыхивают, если нажать на пробельную клавишу.

Радости интерфейса и прелести графики

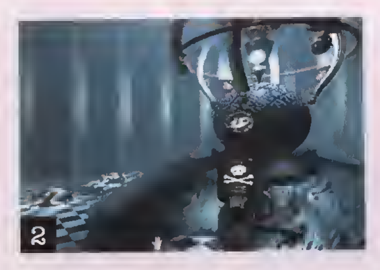
Как вы поняли, несмотря на столь уникальную сверхзадачу (человечество мы, разумеется, спасаем по десять раз на дню, но вряд ли вам приходилось гонять поганой метлой сразу семь полупрозрачных смертных грехов и подманивать их на "артефакты", как на конфетку), Of Light and Darkness — это просто квест, старый, добрый, в меру забористый. Главное — разобраться, а дальше — где наша не пропадала!

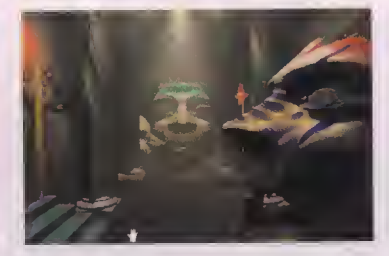
Хотя именно это, разобраться, — и есть самое сложное, уж очень невразумительный в игре интерфейс! Вот где борьба со злом во всем ее блеске!

Нет, ножки для перемещений и лапка загребущая, чтобы хватать и трогать, — это все куда ни шло, хотя ни "удобным", ни "отлично выполненным" этот интерфейс не назовешь. Да и перемещения... Вроде научились люди делать эти отчаянные броски через экран так, чтобы они казались естественными или по крайней мере глаз не раздражали. Здесь же эти маленькие квестерские радости и не ночевали: передвижение по экрану напоминает скорее полет в результате хорошего пинка, а не добровольную прогулку. И даже это переносимо, но — инвентарь! Господи, этот инвентарь!

Методы работы с инвентарем — уже







маленький квест, к тому же более чем глюкавый. Хитрые комбинации мышиных кнопок (предполагается даже использование средней кнопки мыши!), пробел, при любых обстоятельствах задействующий предмет, который вы неосторожно "выделили" год назад в инвентаре, и очаровательная подробность: если вы решили использовать предмет не для общения с "воплощениями" или научного тыка, а для открывания дверей, его нужно использовать НЕ ТАК, как при обычных обстоятельствах, — нажимать на одну кнопку мыши меньше, и не дай бог ошибиться — и дверь не откроется, и предмет канет.

Да и предметы — глаз не на что положить! Авторы вложили себя в "среду" и совсем не позаботились о милых мелочах, которые ее составляют. Предметы условны, неинтересны и их нельзя рассмотреть — хотя роль их очень велика. Все кругом, включая "воплощения" — полупрозрачные маски, плавающие в воздухе и скандально требующие внимания, — одинаково размыто, глухо и невнятно. Но... как это ни удивительно — красиво и гармонично.

Мир есть — но скучный

Да, да, да, есть там эта чертова атмосфера! Хотя игра мучительно напоминает нелюбимый мной (и не менее "концептуальный") The Bad Day in the Midway, в своеобразной красоте этому миру не откажешь — несмотря на глухие тона, размытые контуры — настолько размытые, что при бешеном повороте на 360 градусов четкость ничуть не страдает, поскольку страдать нечему, — и абсолютную невнятицу всех предметов и помещений.

Вся эта дикая, грязная гамма тщательно продумана (а на что он иначе и нужен, знаменитый художник?!) и кажется совершенно естественной, редкие цветные вспышки, заливающие все вокруг мертвенным ярким светом, отлично нагнетают атмосферу, и даже нелепые то ли "конструкции", то ли "инсталляции", символизирующие очередное заблуждение человечества, постепенно обретают смысл, и наконец все вокруг кажется нормальным и уместным.

Очень помогает в освоении среды пресловутое "реальное время": поскольку носиться по этой "деревне" между небом и землей приходится на предельной скорости, а головой крутить, стараясь не отвлекаться на подробности, то этот грубоватый, собранный из крупных "блоков" и совершенно не детализированный мир оказывается идеальной средой обитания: стремительно обшариваем экран, смотрим, что почем, сразу — бросок в новый экран, повторяем все еще раз...

Звук... Звук как звук — симпатичный рок в начале, масса угрожающих шумов и замирающих голосов в игре, качественная, соответствующая атмосфере музыка... Фоновый звучок, короче говоря, но вполне приличный.

Все так, как надо, — хотя я, как уже было сказано, соскучилась очень быстро и отправила оставшиеся грехи гулять по белу свету и срывать приход нового тысячелетия на свое усмотрение. Очень уж все однообразно и потому не стоит такой беготни и нервов!







Может, я не права, но real-time без стремительного развития сюжета или элементов экшена особого смысла не имеет — получается что-то вроде прополки грядок на время. А сюжет в Of Light and Darkness стоит на месте, как деревянный, — типичный переход количества в качество, да еще с тоннами и мегатоннами многозначительного трепа. На любителя, короче. Я им не являюсь.

Короче говоря

Посмотреть стоит — хотя бы для общего развития. Люди явно старались и думали не о том, как бы пустить пыль в глаза, а о том, чтобы сделать что-то действительно новое и интересное: полноценную в художественном и "концептуальном" отношении игру, и при этом хоть чуть-чуть отойти от стандартов, уже приведших жанр к легкому кризису. Не сказать, что получилось: стандарты остались на месте (собирай/сочетай/применяй/слушай, что говорят), "концептуальность" только раздражает, но... Художественно. Этого не отнять. Попытка использовать "реальное время" себя не оправдала, но доказала, что грубый real-time в самом "стрелялочном" своем воплощении, создающий драйв на всем протяжении игры и заставляющий отчаянно просчитывать движения и думать о том, как сделать свои действия максимально экономичными, может вполне органично вписаться в ткань классической "адвенчуры".

Будем надеяться, что следующая попытка станет Игрой, а не просто интересным "упражнением на тему"...

Молодцы, Tribal Dreams! Игрушка получилась "не совсем" — но за попытку большое вам квестерское спасибо! Будем надеяться, что следующая попытка станет Игрой, а не просто интересным "упражнением на тему"...

Of Light and Darkness, The Prophecy

Разработчик	**Tribal Dreams**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Претенциозно, странно и невнятно. Пожалуй, даже некрасиво. Но... Что-то в этом есть!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Дополнительная информация

- 75 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**75%**
Сюжет	**70%**

Интересность

70%

2. Эта потрясающая "инсталляция" символизирует собой загрязнение окружающей среды.
3. Главная улица нашей потусторонней деревни.
4. Это — Гнев.

Окрошка из трупов "по-квестерски"

Ольга Цыкалова

Black Dahlia

Маньяки, куски трупов в газетной обертке и тайная жизнь шикарного ночного клуба, языческие ритуалы и фашистские шпионы, грызня американских спецслужб и рыцарские ордена, печальная судьба начинающей актрисы и гробницы австрийского монастыря, ночные кошмары и гипнотический транс, перестрелки и бесконечные древние катакомбы — все это нагромождение исторических фактов и безудержной фантазии — лишь малая часть сюжета нового грандиозного квеста Black Dahlia производства фирмы Take 2.

Take 2 — компания одной темы. Подобно Access с ее бесконечными приключениями Тэкса Мерфи, Take 2 вечно возвращается к одной и той же теме таинственных жестоких убийств, невинных жертв и преступника, наделенного некими чудовищными паранормальными способностями. Воплощением этого иррационального ужаса для сценаристов фирмы Take 2 стала так и не раскрытая тайна Джека-Потрошителя — английского джентльмена викторианской эпохи, прославившегося виртуозными "хирургическими" убийствами лондонских проституток.

В 1996 году, благодаря фирме Take 2, Потрошитель материализовался в будущем столетии, избрав полем своей преступной деятельности достигший немыслимых виртуальных высот Интернет. В игре Ripper маньяк резал жертвы изнутри, проникая в них через подключенный к сети компьютер. Torso Slayer новой игры не настолько технически подкован, хотя столь же злобен и изобретателен, а вот игрушка стала совсем другой.



1. Агент Пирсон готовится впасть в транс.

Потрошитель навсегда

В Black Dahlia таинственный незнакомец в серой крылатке и с тростью в руке вернулся из потерянного в будущем Ripper'a в прошлое — хотя и не столь отдаленное, как время его реальной жизни. Теперь он — потомок древних германских рыцарей, совершающий человеческие жертвоприношения во славу языческого бога Одина, причем в совершенно не подходящем для подобных развлечений времени и месте — в Соединенных Штатах Америки, в годы Второй мировой войны.

Возможно, именно здоровый скептицизм американских полицейских мешает им понять логику действий нового Потрошителя. Мы же, глядя с высоты увлеченных мистикой всех сортов девяностых, даже оказавшись в шкуре наивного выпускника академии Джима Пирсона, только что принятого на служу в "Агентство по координации информации", запросто сможем разобраться в хитросплетениях древних немецких мифов, дворянской генеалогии, политических амбиций, шпионских страстей и астрологических прогнозов.

Радости квестера...

Навороченный сюжет — известный конек фирмы Take 2, и Black Dahlia не исключение. Но вы даже не представляете себе, насколько зубодробительно сложная и длинная игра скрывается за этим грандиозным фасадом!

Головоломки — в огромных количествах, самых разных уровней сложности, на любой вкус, возраст и умственные способности. Многочисленные сейфы, кодовые замки (даже на древних саркофагах), шкатулки с секретами, бесконечные намеки в виде бумажек и рисунков, большая часть из которых ведет по ложному следу... Ну и — конечно же! — собирание разбитых картинок, дешифровка древних рукописей и отлично сделанные лабиринты.

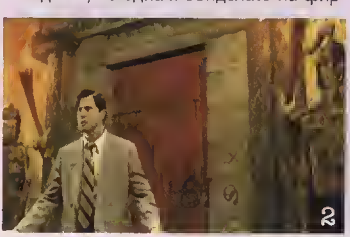
Плюс к этому "основное действие": общение с персонажами, поиск и применение самых разнообразных предметов...

Поиск необходимых по ходу игры вещей — одно из самых увлекательных занятий Black Dahlia. Нет, никакого "пиксельхантинга", но каждая задача на поиск предмета — просто маленький шедевр! Естественно, потом для любой вещи найдется применение — тоже, конечно, задача непростая, и ее не облегчает довольно неудобный в обращении старомодный интерфейс, где инвентарь нужно вызывать отдельной командой.

...и его кошмары

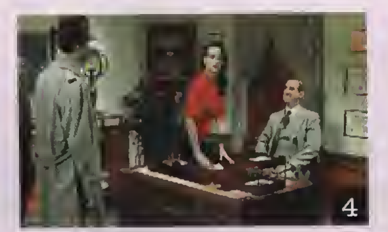
Но нет в мире совершенства! Изрядная доля задач в Black Dahlia, как и в Ripper'e, грешит двумя очень серьезными недостатками. Наиболее неприятный из них заключается в том, что у части задач возможны некорректные условия или наличие нескольких возможных решений, из которых лишь одно может оказаться правильным, с точки зрения создателей игры. Совсем как в Ripper'e!

Видимо, не одна я обиделась на фир-



2. Боевое задание — проснуться!







му Take 2 за зверства "Потрошителя": начиная работу над Black Dahlia, авторы клятвенно заверили рассерженную публику, что с немотивированными решениями и не имеющими отношения к сюжету пазлами покончено навсегда. Увы, как и прежде, наличие странных сюжетных ходов, логика которых очевидна лишь извращенным мозгам самих игроделателей, —единственное, что изрядно отравляет удовольствие от игры.

Конечно, в игре с таким сложным сюжетом не обойтись без натяжек и перекосов. Но что, скажите на милость, может заставить хладнокровного убийцу поливать кровью жертв газетные листы, в которые завернуты расчлененные тела несчастных, таким образом, чтобы оставшиеся не заклапанными цифры указывали астрологические числа, соответствующие планетам Солнечной системы?! Вряд ли потомок германских рыцарей хотел таким образом помочь кливлендской полиции и тем более — агенту Пирсону в нашем лице!

Еще одна маленькая неприятность — создатели игры требуют от нас знания мелких американских реалий, о которых мы не имеем никакого представления. Подобно тому, как в Ripper одна из головоломок строилась вокруг привычной для американца связи часов с кукушкой с Германией (совсем не очевидной для нас), первая же пазла в Black Dahlia основывается на специфическом виде старых американских телефонных номеров, о которых мы не имеем ни малейшего понятия!

Вообще, в игре вам потребуется множество самых странных и, на первый взгляд, бесполезных знаний. Неплохо бы знать, к примеру, геральдику, древнеевропейские руны и основы астрологии. Ах, вы этого не проходили? Тогда звоните в фирму Take 2 за подсказками или пользуйтесь моей добротой, материализовавшейся в хинтах и читкодах, следующих за рецензией!

Видео на службе 3D

Немногочисленные поклонники Ripper'a, буде таковые еще остались среди наших читателей, уже, наверное, пребывают в понятном нетерпении, ведь игра от Take 2 — это не просто вагон и маленькая тележка головоломок, это еще и последняя цитадель полноэкранного видео в компьютерных играх!

И какого видео! До сих пор не могу забыть великолепную заставку к Ripper'y. А как играл инспектор Магнота (Кристофер Уолкер)! А персонажи второго плана, вроде девицы в регистратуре больницы! А спецэффекты! Как славно лезли кишки из очередной жертвы Джека! Да, были игры в наше время!

Были и прошли.

Видео в игре по-прежнему много (шутка ли — 8 CD!), оно прекрасно снято и озвучено, черно-белые кадры хроники времен войны подобраны с отменным вкусом, и "приглашенная звезда" имеется — в лице Дэниса Хоппера в роли агента Уолтера Пински, который начинал расследование дела Black Dahlia... И непременная компьютерная "полосатость" его почти не портит. Но в этой игре функции у кино — чисто служебные.

Никаких красот и актерских бенефисов! Все персонажи выступают только по делу, сообщая нужную информацию или обделывая свои темные делишки, случайным или намеренным свидетелем которых мы становимся. Зато никто не упрекнет Take 2 в том, что очередной кусок видео — единственная награда за решенную головоломку! Все наоборот — видео лишь дает подсказки для решения новых задач и развития сюжета. Правильно, наверное... но скучновато и иногда просто до слез банально.

Говорит и показывает 3D

В отличие от "Риппера" Black Dahlia (несмотря на обилие видео) — царство чистого 3D. Великолепные интерьеры фотографического качества с возможностью кругового обзора и наклона вверх-вниз заменили видео в роли основного рассказчика. Зачем персонажу играть "с надрывом", когда о его характере — лучше любого монолога — расскажет обстановка его офиса или дома, которую мы сможем рассмотреть во всех подробностях? Зачем, например, долго демонстрировать привычки немецко-американского промышленника, когда они абсолютно ясны из исследования трех интерьеров — гостиничного номера, борделя и ночного клуба?

3D в Black Dahlia (в сочетании с ненавязчивой музыкой, стилизованной под начало 40-х годов) прекрасно создает атмосферу, вы погружаетесь в мир ее героев с первой же минуты, и никакие омерзительные пазлы уже не способны вытащить вас оттуда! Тем более что панорамы в Black Dahlia — сами по себе головоломки. Сколько всевозможных открытий таит почти каждый экран! А лабиринты! Я бы сказала, что лабиринт с гробницами под австрийским монастырем — просто вершина жанра, и по живописности, и по сложности.



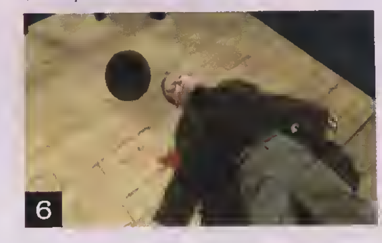
Игра от Take 2 — это не просто вагон и маленькая тележка головоломок, но и последняя цитадель полноэкранного видео в компьютерных играх!

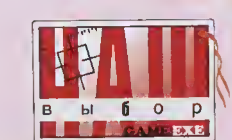
Заметки Фемиды

В общем, Take 2 приготовила для нас даже не одно роскошное блюдо, а целый праздничный обед! Каждый найдет здесь именно то, что он больше всего любит в квестах, и, я вас уверяю, голодным не останется — правда, проглотить придется и все остальное, и кое-что наверняка встанет вам поперек глотки.

Теперь самое главное — проблема "Нашего выбора". Стоит ли давать его игре, как минимум половина которой будет раздражать любого геймера, даже если другую он будет вспоминать как самое приятное событие своей игрушечной жизни?

Впрочем, черт с ней, с логикой, и с принципами, — возьмите список читов и наслаждайтесь увлекательным сюжетом, новыми временами, странами и героями, или прокручивайте видео и следите за сюжетом вполглаза, если пазлы вам дороже! Потому что Black Dahlia при всех своих крупных недостатках — Игра, и Игра настоящая!





Black Dahlia

Разработчик	**Take 2**
Издатель	**Take 2**

Резюме

Очень интересная и цельная игра — 90% интересности и "Наш выбор". Хотя игра довольно сложна, а часть задач — некорректна. Зато с читами играть — чистое наслаждение!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Дополнительная информация

- 85 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**85%**
Сюжет	**80%**

Интересность

90%

3. Круглый стол тевтонских рыцарей

4. ФБР горит на работе.

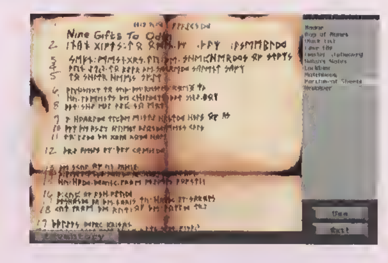
5. Полиция хочет объяснений!

6. Наш первый труп! Хорошее начало, сынок!

Маленькие загадки большой игры

Ольга Цыкалова

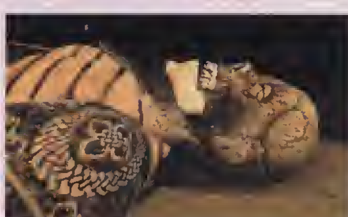
Вот вам маленькая "Страничка пазлоненавистника". В принципе, минимум половину из этих задач можно решить без особого напряжения, так что заглядывайте сюда только когда капитально застрянете.



27 ненавязчивых подсказок в помощь играющему в

Black Dahlia



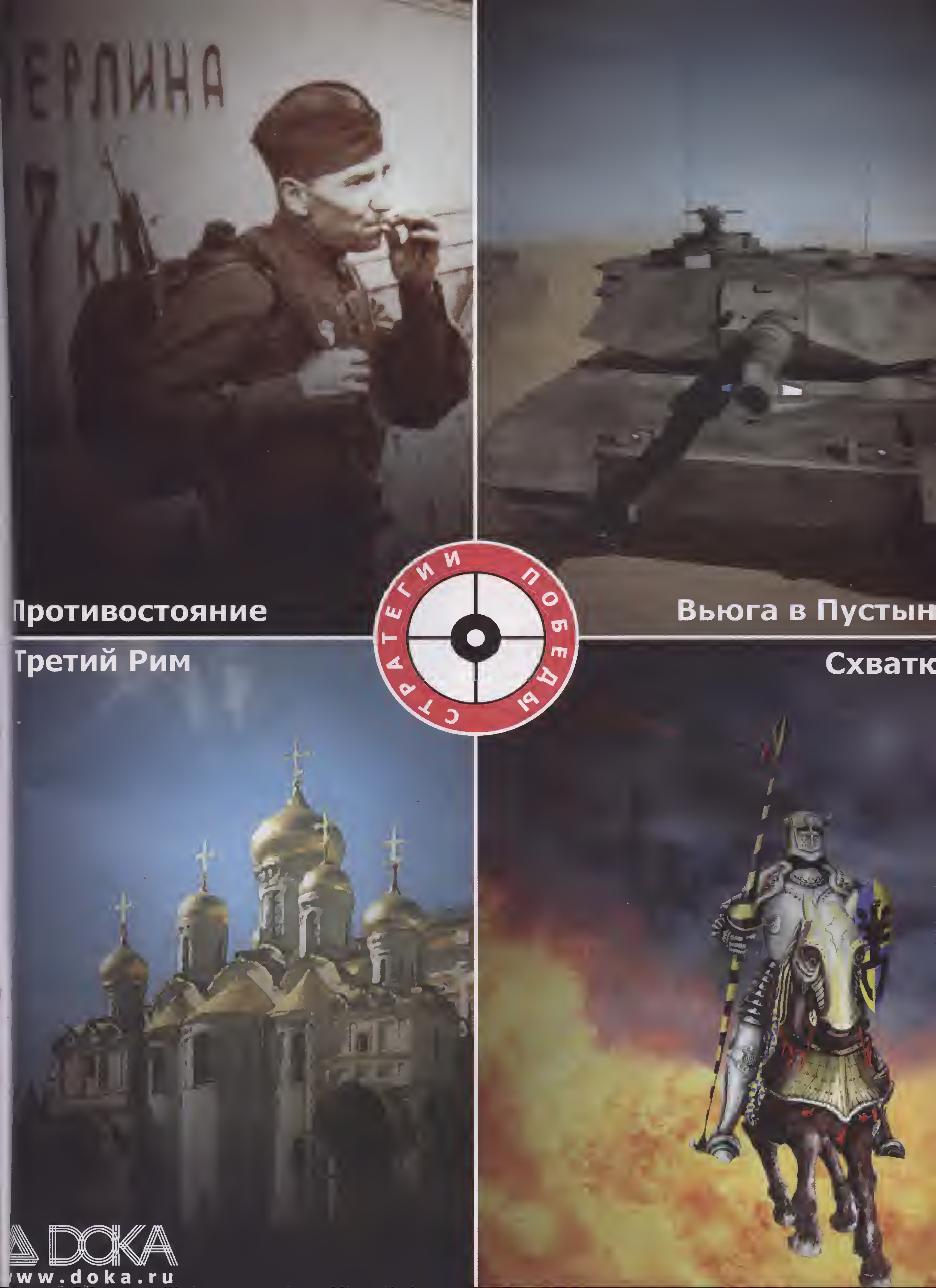




1. cmr 140 — телефонный номер
2. Собрать витраж — **LEADHEAD**
3. Герольда зовут Louie Fischterwald
4. Открыть деревянную шкатулку — **LOGHOUSE**
5. Открыть комод в комнате Луи — **TURNKEY**
6. Открыть сейф в кабинете Винслоу — **MASTERLOCK**
7. Изменить печать — **RINGDING**
8. Открыть панели на круглом столе — **ARTHUR**
9. Открыть дверь в гипнотическом сне — **CANCAN**
10. Открыть дверь в комнату круглого стола — **TRIANGLE**
11. Номера на газетных листах — астрологические числа планет
12. Решить задачу с манометрами — **PRESSURE**
13. Открыть дверь из комнаты в канализации — **BARBELL**
14. Собрать из подсвечника ключ к шкафу в комнате круглого стола — **NIMBLE**
15. Решить головоломку с планетами в шахте — **SUNSPOT**
16. Открыть сейф слева от входа — **LADYBUG**
17. Открыть сейф справа от входа — **GEAROIL**
18. Открыть сейф напротив входа — **KEYPUNCH**
19. В гробнице Scribe расположить камешки в воде — **ROCK33**
20. Решить головоломку на саркофаге Sargeant at Arms — **BLOCKHEAO**
21. Чтобы подняться по лестнице в пещере, надо на первой ступени встать на ее левую часть (Л), на второй — на правую (П), далее: П, Ц (центр), П, Л, П.
22. Собрать комбинации рун на колоннах в центральном зале лабиринта — **TEMPLE**
23. Собрать руны из мешочка — **GEMSTONE**
24. Открыть потайное отделение в ящике Винслоу — **BOXTOP**
24. Открыть трость Потрошителя — **CANDYCANE**
26. Решить задачу с телескопом — **PEEPER**
27. Решить задачу с часами с кукушкой — **BONGO**






ЕРЛИНА
Противостояние
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Вьюга в Пустын
Третий Рим
Схватк
DOKA
www.doka.ru

Византийские тайны Стамбула

Наталия Дубровская

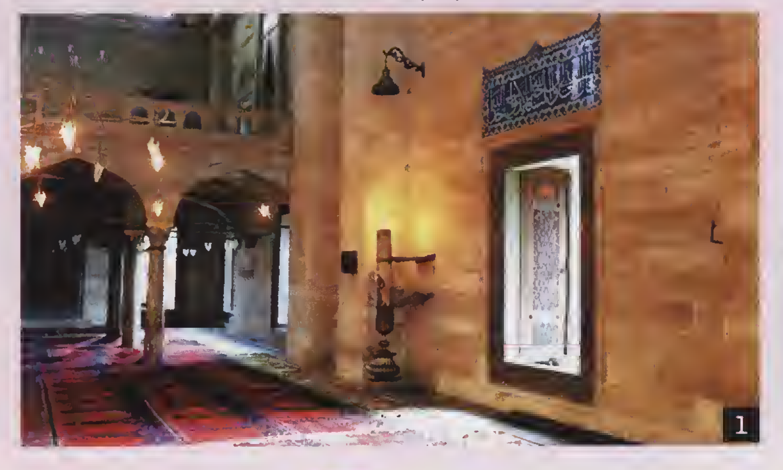
Byzantine: The Betrayal

Кино, вечное кино, тысячу раз битое и обиженное в нашем суровом игровом мире за "неадекватность", прожорливость и "общую несовместимость", по-прежнему не сдается — вечно выскакивает то тут, то там, ищет нишу и пытается хоть как-то всем угодить.
Казалось бы, все — задвинули "важнейшее из" на унылую роль "неинтерактивных вставок", попрекнули пару раз деньгами, припомнили, что "вечно тянет одеяло на себя и хочет DVD" — и забыли навсегда.
Но нет, дорогие мои, FMV так просто не сдается! Настал месяц май, и на наш раздел свалилось аж три "киношных" игрушки, гуляй — не хочу! Правда, ни откровений, ни шедевров на "большом мониторе" как не было, так и нет, но новый жанр все-таки обозначился. Byzantine: The Betrayal (Discovery Channel Multimedia/Stormfront Studios) — явление совершенно новое, насколько новым может быть коктейль из двух очень знакомых ингредиентов.



Жанр, к которому относится Byzantine, можно обозначить так: интерактивно-образовательное телевидение. Discovery Channel остался Discovery Channel'ом, а его образовательные программы — образовательными программами. Игра, будучи стопроцентным, привычным и заурядным "квестом с злементами зкшена", в то же время является стопроцентным, заурядным и узнаваемым фильмом типа "Великий город N: вчера и сегодня", каких на телевидении — пруд пруди. Видно, люди почесали в затылке и решили объединить то хорошее, что есть в зтих двух жанрах, — чтобы игра была "пообразовательнее", а кино — "поинтереснее". И даже очередную "новую технологию" придумали — Real World. Все в игре — только снятое на пленку, только в живую! Живые актеры, живой Стамбул...

И ведь получилось, черт возьми! В смысле, игру никак не назовешь провалом — а зто отнюдь не мало в наше богатое на провальные зксперименты время. Хорошая такая игрушка, вполне на уровне. И образовательная.



1. Мечеть Сулеймана. В ботинках не пускают!

Там, где нас нет

Сказано вам: адвенчура, "от первого лица", с использованием видео... Значит, вы кто? Вернее, мы с вами?..

Правильно — журналист! Был, конечно, маленький шанс стать детективом, но дело-то происходит в Визан... пардон, в Стамбуле, а оказаться на службе в турецкой полиции — зто чересчур даже для компьютерной игры! Наш старый друг Эмре прислал в Америку отчаянное злектронное послание, обещая нам море опасностей и Пулитцеровскую премию, когда все кончится хорошо, — и вот отснятый на настоящую пленку настоящий самолет уже несет нас в Константинополь, где настоящая полиция (ну, на настоящих машинах) уже несется по настоящему Стамбулу, чтобы немножко арестовать нашего друга пока-не-понятно-за-что.



2. Наш друг Эмре. Ну почему мы опять опоздали?!

Найти его, выяснить, в чем дело и за что (в конце концов нам должны дать Пулитцеровскую премию), — вот наша задача! Мы будем бродить по Стамбулу, открывая для себя все новые и новые места и общаясь с местным населением — от ученых до полицейских, от уличных торговцев до мафиози.

И у всех у них, похоже, нет другого дела, кроме как мешать нам спокойно осматривать достопримечательности (а именно зто и станет нашим главным игровым занятием). Если вы еще не догадались, то Эмре, старый друг, попал под горячую контрабандистскую руку — ребята вывозят из Турции археологические ценности, а полиция твердо намеревается все на него же и свалить. Эмре сначала сбежит, а потом погибнет при странных обстоятельствах (и, конечно, в весьма историческом месте). А мы будем отстаивать его честное имя, искать убийцу, собирать улики, восстанавливать стертые файлы... И все зто — здесь, в Стамбуле, бывшем Константинополе.

В бывшей Византии, в бывшей Оттоманской империи и даже — в бывшем Эфесе.

Страсти по Византии

Итак, игрушка — образовательная. Объем "полезной информации" в ней просто невероятен: мало того что вам чуть ли не на карачках придется облазить и Айя-Софию, и мечеть Сулеймана, и фо-





рум Теодоруса, — вам еще и расскажут обо всем, весьма подробно и интересно, причем особо длинные пассажи можно вполне официально пропускать: никто эти бесценные знания насильно в вас пихать не будет, а это тоже приятно.

Но я бы не советовала пренебрегать комментариями: "научно-популярная" часть игры сделана на редкость тщательно и толково и отнюдь не напоминает обычные квестово-образовательные припадки, просто объясняющие сюжет или криво накаляканные с одной-единственной и понятной целью — пустить пыль в глаза ("Иван Грозный: сделал очень много для объединения Руси и расширения ее границ, а потом свихнулся, убил своего любимого сына и умер жалкой смертью" — Of Light and Darkness, игра века, черт бы ее побрал).

Хотя ни историзма, ни "духа времени" в "Византии" не найти, но... Это — грамотный, хороший путеводитель, курс, дающий "общее представление об эпохе" и "исторической перспективе", ровно в меру приправленный датами и анекдотами и отлично иллюстрированный, на этот раз даже вполне "интерактивно": сто раз вспотеешь, пока соберешь римскую лебедку в подземном водохранилище византийского периода или правильно разложишь символы созвездий в храме Артемиды в Эфесе в "симуляторах прошлого"!

Симуляторы и контрабандисты

Кстати, эти "симуляторы" — достаточно интересная часть игры. Демонстративное примирение компьютера и культуры, так сказать.

Ваш друг оттого и умер, что слишком увлеченно возился с программой под названием "Клио", разработанной в местном университете. Она восстанавливает исторические здания, интерьеры и даже пейзажи — закачайте в базу информации побольше, и "Клио" все представит в наилучшем виртуальном виде, там даже гулять можно!

Более того, она восстанавливает даже то, чего в нее никто не вводил: например, показывает тайники, клады, подземные ходы и прочие канувшие в бездне времени полезные мелочи. Вот контрабандисты и... Великая сила оцифрованной реальности! Нашла "Клио" колечко — а оно через неделю уже в Вене! Правда, ни людей, ни "случайных" предметов в "симуляторах" нет — все в них мертво, прилично и по-музейному. Хотя и красиво, и познавательно. Да и вне "симуляторов" с "жизнью" в этом Real World дела обстоят не очень хорошо.

Если и есть там, в Byzantine: The Betrayal, что живое — так это Стамбул. Сегодняшний, современный — в коротеньких неинтерактивных вставочках при перемещениях по карте. Потому что "живые актеры, причем настоящие турки"... Нет, турки-то они турки, наверное, но не актеры — это точно! Во всяком случае в нашем понимании.

Простенько и со вкусом

Да, кино, маленькие документальные фрагменты в "Византии" — просто класс! Реальный город, интересно подмеченные моменты, удачные ракурсы... Как в настоящем "виртуальном путешествии" — том, которое без компьютера.

Но остальное, даже методы осмотра... Приятно осмотреть настоящую Айя-Софию, гуляя по ней почти произвольным маршрутом и вращаясь на 360 градусов (и по вертикали тоже!), но...

Пока мы вращаемся, все размыто и смутно, а если нам позволяют что-то рассмотреть (скажем, фреску под потолком) — нате вам, статичная четкая фотография, двигаться нельзя вообще, и "отойти" можно, только пятясь... Не добавляет ощущения реальности, прямо скажем! Плюс "актеры", испуганно пялящиеся в камеру и даже головой поводящие с опаской, плюс совершенно линейные (на самом деле) диалоги...

Зато все абсолютно грамотно и честно: четкий сюжет, возможность совершать действия в разной последовательности и пропускать некоторые из них (что не делает его нелинейным, впрочем), очень удобный интерфейс и отличная система хинтов (от тонких намеков — до прямых подсказок). Симпатичный инвентарь, вполне честные, не слишком примитивные и не слишком забористые пазлы (с железным соблюдением принципов "сходи-туда-где-ты-давно-не-был", "вспомни-кто-тебе-об-этом-говорил" и изрядной долей "охоты за пикселями"). Еще есть некоторое количество эпизодов на быстроту реакции: надо либо смыться вовремя, либо ударить, не опоздав. Не справитесь — страшный итальянец Карло быстренько отправит вас к праотцам, но функция Autosave сделает эту трагедию вполне переносимой.







Хотя игра не дотянула до обещанной "уникальности" и не сказала "нового слова", она вполне полноценна...

Теперь вы знаете, где купить кашемировое пальто

Зато Стамбул, как уже было сказано, фотографичен, и бродить по нему очень интересно. Авторы старательно вылавливали реалии, подбирали типажи и искали удачные кадры. Ковровая лавка, книжный развал, до боли знакомые рюкзачки и кошелечки, грязное кафе... Особенно потрясает хорошо видимый с форума Теодоруса магазин, украшенный вывеской "Магазин по продаже кашемировых пальто" (разумеется, по-русски).

Да и играть вполне интересно: хотя игра Byzantine: The Betrayal и не дотянула до обещанной "уникальности" и не сказала "нового слова", она вполне полноценна и (несмотря на "образовательность") не навязчива и совершенно свободна от всякой претенциозности.

Я же говорю: нормальная такая игрушка. Вполне.





Byzantine: The Betrayal

Разработчик	**Stormfront Studios**
Издатель	**Discovery Channel Multimedia**

Резюме

Константинополь, Стамбул, Эфес... Трупы, сокровища и злая полиция. Вполне играбельно и более чем полезно для общего образования. 6 CD стамбульских реалий в одной коробке!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**80%**
Сюжет	**70%**

Интересность

85%

3. А это — злодеи! Впрочем, и так видно.

4. Виртуальная Артемида из эфесского храма — плевать нам на тебя, Герострат!

5. Милая женщина! И не скажешь, что музейный работник.

Железное сердце,
или Хилый закос под игру

Наталия Дубровская

Starship Titanic

Ну до чего же мы, люди, упрямые создания! Если уж случится кому наступить на грабли, так он лоб почешет и место запомнит, чтобы в другой раз не пропустить. Например, как бы вы могли объяснить дикую страсть современного человечества к слову "Титаник"? Как и сам нездоровый интерес к несчастному суперлайнеру, погибшему (если честно) столь позорно и нелепо? Нет, храбрые ценители прекрасного чешут шишку на лбу и, радостно бормоча: "Нет, в этом что-то есть!", — топчутся и топчутся на костях и граблях, причем некоторым крупно везет — как, скажем, Дэвиду Кэмерону, который все-таки извлек неслабую толику пользы из этой затонувшей железки и даже вытащил за собой отличную игрушку фирмы Cyberflix, красиво (как и следовало ожидать) пошедшую ко дну год-полтора назад.

Увы, знаменитый фантаст Дуглас Адамс судьбу обмануть не сумел: игра Starship Titanic (разработчик The Digital Village) оказалась именно тем, чем и должен быть настоящий "Титаник": шедевром, которого ждали все, очень дорогой и красивой игрушкой, которая наконец-то вышла в открытое море и... Ну, вы знаете, что было дальше.



В прочем, от того "Титаника", с которого все началось, теперь пользы — ноль, а в Starship все равно поиграть можно. Однако "Золотых грабель" старому инфокомовцу Дугласу Адамсу не видать, это точно — не шедевр игрушечка, не шедевр, не "По Галактике — автостопом". А чего вы хотели — вам же прямо сказано: "The ship that cannot possibly go wrong"... Словно мы не знаем, куда идет "Титаник".



На самом деле все было совсем не так...

Самое главное, чего мы ожидали от Starship Titanic, — возвращение текстового интерфейса — таким, каким его знали люди эпохи Infocom. Нам обещали interactive fiction, книжку на экране, разгул фантазии, обалденные тексты и игру как творческий процесс — все то, что ушло от нас вместе со славной империей Zork и теми, кто ее создал.

И мы честно вздыхали и пускали слюни — ведь от кого было всего этого и ожидать, как не от Дугласа Адамса, еще сто лет назад превратившего свое классическое произведение The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy в компьютерную игру, да еще с помощью великого "Инфокома"?! Тем более что к делу он подошел более чем серьезно: скроил целую фирму — Digital Village, нашел суперіздателя — Simon & Schuster Interactive, рекламную кампанию они развернули — хоть стой, хоть падай, и скриншоты были — просто загляденье!

Жаль, что прошедшие годы явно не пошли Адамсу-игроделателю на пользу. Как бы замечательно ни обстояли его дела на литературном фронте, игрушки он явно задвинул и так и не успел разобраться: а что же, собственно, произошло? Что случилось с играми, когда в них пришла графика? Или ничего не случилось?

Делая наглое допущение, можно предположить, что он пришел к весьма сомнительному выводу: решил, что они, игры, просто поглупели. Утеряв четкую литературную основу, не приобрели ничего нового "для души" — только научились "радовать глаз". Что они, игры, стали такие тупые и симпатичные — совсем как Starship Titanic!

Боже, куда мы попали!

"Так что же там все-таки случилось?" — спросите вы, и я вам отвечу: ничего особенного! Просто на ваш дом брякнулся шикарный космический корабль под скромным названием "Титаник" — огромный, полностью роботизированный, "непотопляемый" и (увы) уже совершенно неуправляемый. Корабль забирает вас с собой, в ту самую долгожданную игрушку, в которой вам предстоит в очередной раз найти недостающие детали корабельного двигателя (кораблик зовут "Титания" и не хватает ему (ей) всего лишь носа, ушей и глаз) и отвести отремонтированное космосудно назад, на Землю.

Самое ужасное, что нас безжалостно запихнули в каюту третьего класса, поставив в положение ничтожного изгоя, — на "Титанике" "экономический" класс, STG, прав имеет меньше, чем попугай в клетке. Прогуливаясь по пятачку размером с собачью площадку, вы непременно задумаетесь о повышении своего социального статуса — надпись "Passengers of your class are not permitted to this area" быстро настроит вас на боевой лад!

Это и есть основное содержание игры: добиться перевода в каюту второго, а потом — и первого класса, чтобы можно было облазить наконец весь корабль, все найти и обуть всех роботов — нормально с ними общаться все равно нельзя, уж очень они безмозглые.

Умные речи для тупых железок

Роботы обслуживания — единственные "одушевленные" создания на борту лайнера (если не считать визгливого попугая, который глупее всех этих "андроидов", вместе взятых), и именно с ними нам предстоит так "текстово", так по-настоящему общаться.

Увы! Тупость этих тщательно, но не слишком вдохновенно анимированных созданий не поддается описанию! По сюжету, они все "немного свихнулись",

1. Обычная пневмопочта. Хотя и говорящая.





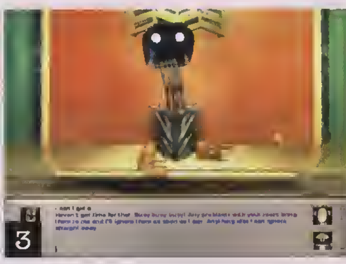
когда "Титаник" тряхнуло, хотя на самом деле им явно отшибло мозги — и отшибло, что называется, напрочь.

Каждая железная гадость хоть и треплет языком почем зря (причем иногда — очень остроумно, Адамс есть Адамс), но на нас с вами реагирует туго, и по части "распознавания" словарный запас у бедных роботов ничтожен: чаще всего наш "собеседник" вычленяет одно слово из всех сказанных, типа "Что?" или "Как?" — если это вопрос (отвечая, соответственно, что-нибудь вроде "А ты подумай получше — и поймешь, как!" или "Что-что! Конь в пальто!"), или... ничего не вычленяет, если вы решили просто "поговорить". Тогда в ответ вам летит заготовленная фраза из разряда "Ты сам-то понял, че сказал?" — и даже этих ничтожных отмазок в арсенале роботов — раз-два и обчелся! Если роботу надо отдать четкую команду (скажем, "Брось телевизор в колодец!"), она должна быть сформулирована ЕДИНСТВЕННЫМ образом, и пойди догадайся, каким... Да зачем он тогда нужен, текстовый интерфейс?! Мышью попроще будет! Стыдно сказать, но в старом добром "Ларри" интерфейс куда "текстовей", и реакция на наши дурацкие (и не очень) клавиатурные изыски — живее и интересней.

"Титаник" огромен: от взгляда в "колодец" захватывает дух, за одну поездку на лифте можно состариться...

Да и сами герои... Нам обещали общение, море общения, а общаться нам предстоит с шестью роботами, каждый из которых — профессионал исключительно узкой специализации, и поэтому туп и неизобретателен, как... робот!

Костлявая Марсинта-DeskBot (то бишь администратор по размещению



пассажиров) груба, жадна и бессмысленно жестока; лифтер — старый вояка, любитель поболтать (причем при вводе команды с клавиатуры реагирует ТОЛЬКО на номер этажа); BarBot тупо, не воспринимая сигналов из внешнего мира, бормочет, что готов сделать коктейль одного-единственного вида... Короче, вот вам пример, маленький, но выразительный: чтобы попасть наконец в каюту первого класса, вам позарез необходимо смягчить сердце железной красотки DeskBot и расположить ее к себе.

Думаете, придется искать верные слова, "болевые точки" и "слабые места" прекрасной администраторши с глазами-лампочками?

Ничего подобного! Надо найти за тридевять земель статую (проще говоря — абстрактную скульптуру), символизирующую Марсинту, подергать за рычажки, и... она настроится на нужный лад!

Такие здесь, в "Титанике", психологические и "текстово-адвенчурные" радости!

Зато красиво!

Это точно — красиво, даже очень! Статично, "пререндерено" и безо всякого намека на пресловутую "свободу перемещений", но очень стильно, разнообразно и выдержано. Холодные интерьеры в стиле "арт-деко" (или, выражаясь по-простому, в стиле "московского метрополитена") идеально сбалансированы, просчитаны и красивы. Они впечатляют и слегка подавляют — как и должен действовать суперлайнер на облезлого пассажира третьего класса. Что касается графики, то эффект присутствия — на месте!

"Титаник" действительно огромен: от взгляда в "колодец" захватывает дух, за одну поездку на лифте, что вертикальном, что горизонтальном, можно состариться (тем более что ее нельзя "промотать", "перескочить" сразу же в точку назначения — убила бы, ей-богу!), через час игры трудно вспомнить, сколько мест ты уже посетил...

Но вот эти роботы... Черт возьми, опять они — ну скудно они анимированы, скудно, неизобретательно, хотя сами по себе придуманы и нарисованы очень интересно. Тупы и скучны в "графическом" плане не меньше, чем в интеллектуальном. Что я могу с этим поделать?! Не дается ребятам из Digital Village живая (и даже не-совсем-живая) природа, хоть убейся!

Пазла под листочком

Поэтому, наверное, и головоломки здесь по большей части того... мертворожденные. Щелкнуть пятью выключателями. Найти электрическую пробку — просто потому, что ее нет. Попугай, оказавшийся в инвентаре, но использованный не по назначению, вдруг



снова оказывается в своей клетке — хотя никуда не улетал. Телевизор в каюте не включается — вы думаете сломался, ан нет: надо правильным образом разложить диванчик — чтобы его смотреть. При этом люди то ли сами отродясь не играли, то ли думают, что вы этого никогда не делали, — очень уж странные психологические заморочки попадаются в игре! От нас ожидают, например, что мы попытаемся ввести пароль, вращая около 30 колесиков с буквами алфавита, методом подбора, — бог ты мой, найди такого дурака! Наверняка мы пойдем искать его где-то еще и не найдем, поскольку пароль раскрывается именно в процессе перебора вариантов.

Прощальный аккорд

Такая вот грустная игрушка имени Дугласа Адамса и корабля по имени "Титаник". Сделана с размахом и старательно, но... рассыпается на глазах. Поиграть, конечно, можно — но откровений не ждите! Вместо потрясающей адвенчуры вас ждет очередной сборник скучноватых головоломок и красивый, пустой мир, населенный безмозглыми роботами.

Попробуете? На скучный вечерок, возможно, потянет...



Starship Titanic

Разработчик	***Digital Village***
Издатель	**Simon & Schuster Interactive**

Резюме
Игра, которую ждали все и которая не обрадует почти никого. Глобальный размах и вполне средненькое исполнение. Что же вы, мистер Адамс?!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**640x480, High color**

Дополнительная информация
• 160 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**85%**
Сюжет	**90%**

Интересность
60%

2. Ну чем не станция "Улица Дугласа Адамса"?!

3. Марсинта-администратор. Посылает сразу и далеко.

4. Это так, робот на посылках!

5. DoorBot — делает вид, что "интеллектуален".

С И М У Л Я Т О Р Ы

iPanzer'44



Изначально неплохая идея, безнадежно испорченная недостатками геймплея, скверным оформлением и общей сыростью.

102

Panzer Commander



Демо-версия дает весьма неполное представление об игре особенно о том, что касается стратегического элемента. То же, что нам показывают, страдает серьезными недостатками.

98

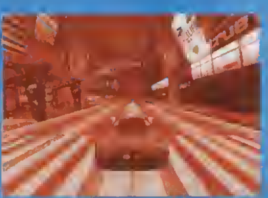
Apache Havoc



Игра должна выйти в конце этого года. Будем ждать. Кстати, если кто не знает, Havoc — натовское обозначение Ми-28.

96

Motorhead



Очень похоже на Redline Racer. Еще одна игрушка с абсолютно аналогичной по своему духу графикой. MotorHead, несмотря на мрачную атмосферу, выглядит скорее графической демонстрационной программой, чем серьезным гоночным симулятором.

100

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Целых два танковых симулятора — и оба исторические, из эпохи Второй мировой войны. И в обоих есть Восточный фронт. Да еще и новости — военно-морские и воздушные. И все — в майском номере. Мы не нарочно. Так получилось. Результат: очень хорошо наездившись на Т-34, включаю телевизор, а там — "Освобождение". Как гласила надпись на пиратском CD-ROM, "непараллельный реализм и полная иммерсия". Жаль только, что сами по себе эти игры особых восторгов не вызывают.

Надо сказать пару слов о новом имидже (да, да, вот то, на что вы смотрите). Портретное сходство действительно есть. Особенно оно усилилось после того, как этот... тот, короче, кто это раскрашивал... сделал мне глаза в стиле Модильяни. Цвета хаки.

Остается утешаться тем, что стратегическому человеку досталось больше.



Наконец, свершилось — меня вышибли вон из онлайнового подводного флота. И ладно бы за что-то — а то ведь просто сократили. Они еще пожалеют.

Выплеснув эмоции, можно порассуждать о погоде — дежурная тема всех сабковеров. Весна. Всенародное обострение. "Не работал на "Комтеке" — не пляши на дискотеке". Дальше не стоит.

Да, чуть было не забыл. Что касается "Симулятора космической станции". Это очень мило, симпатично и познавательно, но это — не игра (тем более, очень старая не-игра). Если бы я не был главным симулянтом, то не сказал бы ничего. Но слово "симулятор" в названии все же обязывает к некоторым вещам.

Что-то писем в этом месяце было мало. Пишите. Желательно, предварительно ознакомившись с тем, что пишем мы.

Так что — вперед.

Apache и Havoc

И вот снял Кэмерон свой "Титаник". Хороший фильм или нет — отдельный разговор, но одно можно сказать точно: после Кэмерона никому долго не захочется делать что-либо на "титаническую" тему.

И вот выпустила Jane's второй "Лонгбоу". Ситуация вроде бы аналогичная. Как бы не так! К выходу готовятся сразу два "Апача". О Team Apache мы писали уже дважды, и сейчас о нем речь не идет. Второй продукт называется **Apache Havoc**, его издает компания Empire Interactive, а разрабатывает команда Razorback.

АН является последователем игры Comanche/Werewolf фирмы Novalogic. В нем точно так же присутствуют два полных симулятора двух вертолетов: "Лонгбоу" и Ми-28Н. Эти машины аналогичны по классу и на них возлагаются примерно одинаковые задачи.

Разработчики сказали несколько слов о графическом engine игры. Он специально оптимизирован для наилучшего изображения полетов на предельно малых высотах. Скриншоты доступны уже сейчас. Говорят, что Р200 должно хватить для нормального framerate.

О реализме беспокоиться не придется. С "Апачем" проблем не возникло; складывается впечатление, что сейчас плюнь за окно — попадешь в американского военного вертолетчика. С Ми-28Н было сложнее, но тут разработчикам на память пришло парижское авиашоу. Там им удалось встретиться с создателями вертолета и собрать информацию, достаточную для "сооружения" сверхдетальной и сверхточной кабины Ми-28Н. (Для справки: его "виртуальная кабина" составлена примерно из 110000 полигонов.) Настоящей "виртуальной кабины" не будет, но будут 30 фиксированных видов из кабины, так что переход между ними окажется весьма плавным.

Игра включает в себя четыре кампании (их политическая канва пока неизвестна). Каждую из них можно проходить за обе стороны. Система кампаний динамическая; возможно, впоследствии в игре будет доступен командно-стратегический режим. Две кампании будут чисто сухопутными, другие — связаны с поддержкой морского десанта. Ми-28 будут взлетать с "Киева". Относительно "Апачей" вопрос пока открыт. Может быть, "Уосп"?

Ну и, конечно, multiplayer. Apache Havoc изначально задумывался именно для многих игроков. В симуляторе не будет режима co-operative для одного экипажа (нет кабин огневых операторов), но игра даст возможность образовывать враждебные эскадрильи вертолетов.

Игра должна выйти в конце этого года. Будем ждать. Кстати, если кто не знает, Havoc — натовское обозначение Ми-28.





Очень большие пушки

Как ни крути, но все-таки Great Naval Battles, военно-морская серия, выпущенная SSI, была симулятором с элементами стратегии. Достаточно вспомнить взгляды через дальномер, взятие упреждений при торпедных залпах и отчаянную борьбу на посту живучести корабля.

У этой серии появился (точнее, скоро появится) достойный преемник — игра под названием **Fighting Steel**, которую готовит к выпуску та же компания.

Fighting Steel будет серьезно отличаться от Great Naval Battles. Отличие номер один: графика. См. шоты. 3D-ускорители задействованы. Существенно больший акцент будет сделан на визуальное наблюдение за противником. Появятся всевозможные визуальные эффекты: туман, дымовые завесы, вспышки осветительных снарядов и многое другое.

Отличие номер два: большие масштабы. Каждая из игр серии Great Naval Battles предлагала геймеру один театр военных действий и один ограниченный период войны. Действие Fighting Steel будет происходить с 1939 по 1945 годы как в Атлантике, так и на Тихом океане.

Разработчики утверждают, что игра воссоздаст все более-менее заметные морские артиллерийские бои Второй мировой войны. С одной стороны, это хорошо. С другой — пока неясно, как будет обстоять дело с применением авианосцев; похоже, что Fighting Steel будет специализироваться именно на огне орудий главного калибра.



Другие особенности: помимо отдельных сценариев (исторических и гипотетических) в игре будут четыре кампании (США, Великобритания, Германия, Япония), компьютерная генерация миссий, широкое варьирование вражебных сил (от столкновений один на один до крупномасштабных сражений эскадр) и возможность создания собственных миссий, в которых могут быть задействованы свыше девяноста типов боевых кораблей.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

А вот и оружие...

Возможно, мы присутствуем при еще одном эпохальном событии. Информация поступила из зловещих дебрей суперкорпорации Microsoft: проект, ранее называвшийся Spitfire, сменил название. Игра будет официально называться **Microsoft Combat Flight Simulator**. Звучит, правда?

MSCFS сохранит графический engine MSFS, который во взаимодействии с 3D-ускорителями смотрелся уже достаточно пристойно. Точно так же сохранится взаимодействие с разными хитроумными вещами типа force-feedback.

События, разворачивающиеся в игре будут относиться ко Второй мировой



войне. Пока что в симуляторе будут смоделированы две кампании: Битва за Британию и "Воздушная война в Европе". Кампании не динамические, однако выполнение миссий будет осуществляться по древовидному принципу.

MSCFS продемонстрирует нам три города: Лондон, Париж и Берлин. Пока. Игрок сможет занять место в самолетах восьми типов: две модификации "Спитфайра", две модификации "Мессершмитта-109", "Харрикейн", "Фокке-Вульф-190", "Тандерболт" и "Мустанг". Также — пока. Создатели отмечают, что игра сможет взаимодействовать со всеми утилитами, написанными для гражданского MSFS, следовательно, как и в предыдущем случае, новые (и самые разнообразные) машины будут с невероятной скоростью генерироваться поклонниками творчества товарища Гейтса и оседать на различных серверах Сети.



Наша война

Андрей Ламтюгов

Panzer Commander

Интересная игра этот Panzer Commander. Наверное. Когда с ней знакомишься, вспоминаешь массу других продуктов. Что касается самой фирмы SSI — ее издателя — то на память приходят (как ни странно) Great Naval Battles, Silent Hunter и Panzer General II; впрочем, с последним более-менее ясно: в игре был использован его интерфейс — серо-стальные панели и серебряные "иконки". Попутно вспоминаются Armored Fist и вновь вышедший iPanzer'44 (см. ниже в разделе).



емка" очень небольшая, в сущности она дает возможность судить только о качестве графики... но дает ли? Почему-то кажется, что в полной версии все должно выглядеть приличней. Возможно, это потому, что в голове не укладывается такое сочетание: возглас "К бою готов!" — по-русски, без малейшего акцента — и неспособность правильно изобразить надпись "За Родину!" на башне "тридцатьчетверки".

Одна вещь меня просто убила: ТАНК НЕ МОЖЕТ РАЗВЕРНУТЬСЯ НА МЕСТЕ. Исправляйте, пока никто не видел!



Им будет чем заняться...

Если речь действительно идет об улучшении, то здесь у разработчиков есть широкое поле деятельности. Во-первых, в нормальной игре FPS на Pentium 166 + 3Dfx должно быть больше, чем 4,5 (впрочем, здесь, возможно, виноват не engine, а некорректная работа драйверов). Во-вторых, надо что-то сделать с трехмерными моделями ("Черчилль" очень похож на настоящий, но в нем элементарно не хватает плоскостей — катки с одного борта висят в воздухе). В-третьих, в жизни взрывы не похожи на сноп сигнальных ракет. А подбитые танки между прочим горят и взрываются (а не просто меняют цвет текстур). Кроме того, было бы неплохо улучшить отрисовку удаленных объектов, дабы не создавалось впечатления, что мы стреляем по спичечным коробкам цвета хаки. Неплохо также улучшить выстрел из собственной пушки — особенно когда наблюдаешь его через прицел наводчика. Вспомнить хотя бы, как смотрелись жуткие огненные дульные вспышки в M1 Tank Platoon II, хотя на самом деле выстрел так не выглядит. А в "деме" PC выстрел может вообще себя не проявить, если не считать уменьшения боезапаса.

Самым крепким орешком для всех создателей танковых симуляторов оказался густой лес. NovaLogic, создавая свой Armored Fist II, просто отказалась от данного элемента ландшафта. Остальные крутятся, как могут, — и еще ни у кого, даже у MicroProse, не получилось по-настоящему удачно. SSI не стала исключением. Но лес — действительно сложная задача. А вот отдельные деревья можно было отрисовать и получше. (Правда, здесь их хоть можно валить.)

Теперь насчет звука. Самое нехорошее место — звучание вашего танка. Любимая мелодия, образуемая рокотом двигателя и лязгом траков, почти не угадывается. А то, что есть...

Зато музыка ничего. Если такая будет в окончательной версии, я буду вполне доволен.

Это что касается графики и звука. Дальше речь идет об управлении. Громоздко и неудобно. На месте наводчика пушку нельзя наводить по горизонтали с помощью стандартного джойстика — нужны педали.

Одна вещь меня просто убила: ТАНК НЕ МОЖЕТ РАЗВЕРНУТЬСЯ НА МЕСТЕ. Исправляйте, пока никто не видел!

Плюсы

Теперь переходим к обсуждению приятных моментов. Вы уже поняли, что русские в войне участвовали. Но, вероятно, вы не представляете, насколько широко.

В "демке" есть всего две single mission: для "Пантеры" и Т-34-85. Такой выбор не случаен: в полной версии одиночные миссии будут для всех союзных войск, но кампании — только для Германии и СССР. Если вы в курсе, что судьба войны решалась в Арденнах (если верить полчищам игрописателей), — проникнитесь зтим фактом! Я проникся. Надо же... Одним словом, Panzer Commander — зто наша война.

Впрочем, насколько можно судить, кампании не будут динамическими.

Другой прекрасный момент. В полной версии можно будет покататься на двадцати с лишним машинах, характеристики каждой из которых будут точно воспроизведены. В базу данных уже занесены средние танки "Шерман",



1. Обидно, что авторы игры так и не научились правильно писать призыв "За Родину!".









T-IV, T-34, тяжелые M26 "Першинг", "Пантера", "Тигр" и KB-85. Дальше, как можно полагать, этот список будет существенно расширен. В игре появятся пехота и артиллерия. Авиация уже есть, правда, ее боевые возможности остаются загадкой.

Командование взводами будет. Скорее всего, реализация где-то на уровне Armored Fist 2.

Multiplayer тоже будет. Что логично: Panzer Commander дает почти идеальные возможности для организации сетевых сражений — наши против немцев и т.д.

Кое-что о реализме

Вопрос о реализме боя пока остается открытым. Максимальная скорость "Пантеры" — 46 км/ч. Но это по шоссе. Местность же в приведенных миссиях, мягко говоря, пересеченная, что не мешает танку разгоняться до предела. Другой момент. Readme (который в "демках" выполняет также роль manual) при поединке Т-34 с "Королевским тигром" рекомендует забраться на холм, дабы поразить противника в крышу. Но, как показал исторический опыт, "тридцатьчетверка" вполне могла вынести "Королевского тигра" выстрелом в борт.

Но разработчики ввели дополнительный элемент реалистичности: при неудачном вождении танк можно опрокинуть — если увлекаться виражами на крутых склонах.

Рабочие места. По этой части в Panzer Commander наблюдается, пожалуй, некоторый перебор. Целых два экрана наводчика — один прицельный, другой дальномерный, хотя, во-первых, огонь с тем же успехом можно вести с дальномерного экрана, а во-вторых, наводчику можно элементарно указать цель и он будет наводить на нее пушку, а ваша задача — вовремя остановить танк и нажать на пробел. Аспект сугубо симуляторный — в танках тогда не было пушечных стабилизаторов, поэтому меткий выстрел можно было сделать, только остановившись на короткое время.

Наводчик, как и было сказано, может наводить пушку сам. Точность его работы будет зависеть от роста опыта в кампании. То же самое относится и к другим членам экипажа, а также к экипажам взвода. Интересно! Но именно этого аспекта нам не показывают.

Его дальномер работает довольно хитрым образом. Он оптический и по своему принципу очень напоминает аналогичное устройство в фотоаппарате — надо совмещать яркое и затемненное перекрестия. Вот эта часть игры чем-то и напоминает (как ни странно) Silent Hunter.

Дальше — интереснее. Есть радар! Да, я не оговорился. Да какой! Такого и на F-15 не найдешь. Да, играбельности прибавляет... Впрочем, его можно будет отключить. Кроме того, в жизни вражеский танк заметить куда проще, чем на экране. Кстати, status bar в игре выполнен a la современные зеленые люминесцентные индикаторы. Звездолетный такой. В целом впечатления особо не портит, но нарушает целостность художественного решения.



Остановимся пока на следующем

Общее резюме такое. Демо-версия дает весьма неполное представление об игре, особенно о том, что касается стратегического элемента. То же, что нам показывают, страдает серьезными недостатками.

Но. Не знаю, как вы, а я верю в эту штуку. В конце концов, когда SSI бралась за симуляторы, результат бывал очень неплохим — взять для примера хотя бы Su-27 Flanker и Silent Hunter.

Так что лучше подождем окончательного релиза и не будем распинать то, что есть.

Multiplayer тоже будет. Что логично: Panzer Commander дает почти идеальные возможности для организации сетевых сражений.



2. Т-34-85 на марше. И правильно: Вторая мировая — наша война!

3. По всей вероятности, отказала рация. Механик-водитель, высунув голову из люка, кричит: "Проснись, нас обокрали!".

4. "Пантера". Заплыв на 50 метров вольным стилем.

Блики и туман

Александр Вершинин

Сколько ни борись с вредным явлением, имеющим вполне медицинское название "портирование", игры так или иначе переползают на близлежащую платформу. Ну, если и не игры, то их идеи — что не менее вредно. PC'шка всегда считалась более интеллигентной, чем PlayStation и компания, но сейчас наступило время, когда грани стираются.

MotorHead



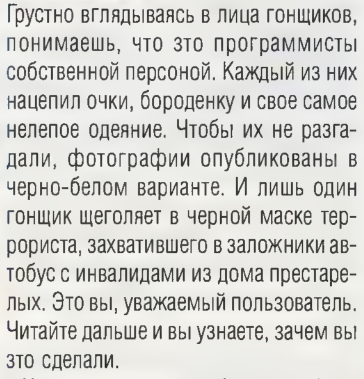
Попробуйте MotorHead, дитя PC от приставки. Старая PSX-игра подается нынче в совершенно новой упаковке. Все зто напоминает рекламу жевательной резинки: "Наш новый продукт содержит еще больше свежести!" Куда уж больше? Уже не лезет.

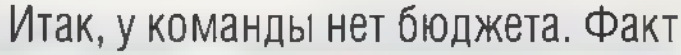
Перебежчики

Грустно вглядываясь в лица гонщиков, понимаешь, что зто программисты собственной персоной. Каждый из них нацепил очки, бороденку и свое самое нелепое одеяние. Чтобы их не разгадали, фотографии опубликованы в черно-белом варианте. И лишь один гонщик щеголяет в черной маске террориста, захватившего в заложники автобус с инвалидами из дома престарелых. Это вы, уважаемый пользователь. Читайте дальше и вы узнаете, зачем вы зто сделали.

Итак, у команды нет бюджета. Факт очевидный. Родовое дерево игры вообще очень запутанно: команда High Velocity Entertainment сделала MotorHead для Digital Illusions, которая, в свою очередь, спустила проект Gremlin Interactive. Что же можно сотворить на голом энтузиазме? Российский опыт показывает, что очень много.

Концепция MotorHead действительно приставочно проста: гонки на автомобилях недалекого будущего. Обычные кольцевые трассы кишат подлыми поворотами, туннелями и тупиками. Кататься по городу на большой скорости опасно, мальчики и девочки! А смотреть на карту некогда и лениво. Значит, остается любоваться окрестностями.







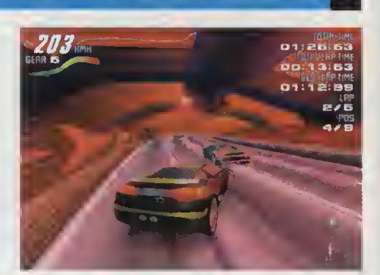
1. Чуть подальше — и огни превращаются в невероятную кашу.

Конфетка

По своей графике MotorHead наиболее близка к Forsaken. Та же стилистика, тот же вечный полумрак, неестественные заблюренные цвета и жуткое количество ослепляющих вас источников света. Похоже, что зффект "линзы" является самым любимым у программистов High Velocity. На трассе столько всевозможных ламп, светильников, прожекторов, фонарей и прочего осветительного хлама, что нормально вести машину практически не представляется возможным. Добавьте сюда безумно красивые, скрытые в тумане ландшафты, и вы получите ... Redline Racer. Еще одна игрушка с абсолютно аналогичной по своему духу графикой. MotorHead, несмотря на мрачную атмосферу, выглядит скорее графической демонстрационной программой, чем серьезным гоночным симулятором. Каждый набегающий фонарь — зто маленькая звезда, маленький шедевр, тщательно отработанный авторами игры. Как результат, соревноваться абсолютно не хочется. Есть желание лишь прокатиться по всем трассам и поглазеть на окрестности. А вот как раз зтого вам и не дадут.

Пилюля

Начав играть в MotorHead, вы испытываете следующую гамму ощущений: об-



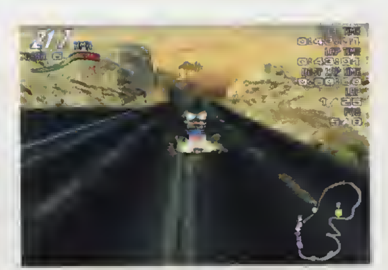
ладатель 3D-ускорителя с самого начала впадает в ритуальный восторг. Игра смотрится. Через несколько минут глаза привыкают к безумным потокам света, льющегося изо всех углов, и вы осознаете, что с кем-то гоняетесь. Это озадачивает — вы полагали, что зто очень красивый ролик. Взглянув на карту, вы начинаете понимать, что слегка отстали — всего на несколько кругов. Плюнув на соревнования, балуемся видами. Камера "из глаз водителя" не слишком удобна, потому что зти глаза расположены где-то между фарами. Иначе говоря, торпеды, руля и ваших мужественных рук не существует. Опять парим над асфальтом. Ну что ж, не в первый раз. Вздохнув, переключаемся на камеру позади автомобиля.

Надо сказать, что модели авто сделаны первоклассно. Нет, зто не шедевры автомобильного дизайна, но в них просматриваются вполне характерные черты современной моды на спортивные машины. Симпатично. Текстурки плотно подогнаны, наружная сторона колеса не плоская, как обычно, а вогнутая — видны легкие спортивные диски. Стоп-сигналы красиво, чуть размазанно светят красным, а фары ужасно слепят и пускают зайчиков по зкрану. Следующие виды еще более зрелищны. На зтот раз камера располагается на обочине трассы, и вы видите управляемый вами же автомобиль во всей красе. Твердая "пятерка", NFS 2 SE отдыхает в кювете истории. Да, но что же с gameplay? А вот здесь и начинается икота.

Оторвавшись наконец от великолепия игровой графики, понимаем, что хочется действия. Причем немедленно. Но — сюрприз. У вас есть выбор из трех машин и всего двух трасс. Ос-









тальные семь автомобилей и шесть трасс наглухо закрыты во всех режимах! Во всех без исключения — будь то сетевая игра или одиночная гонка. Таковы суровые (и тем оскорбительно утомляющие) правила приставочного клона. Пока вы не победите на первых двух кругах, вы не получите ни машин, ни трасс.

Неправильно кончается кино

Психологически, это правильно. Программисты, вложившие столько труда в игру, не хотят, чтобы в нее поиграли полчаса и бросили. С другой стороны, авторы MotorHead имеют странные представления о размерах терпения пользователя.

Как может соревноваться "Запорожец" и Porshe Carrera? Говорите громче, не слышно! Почему даже на уровне easy вражеские машины совершенно аналогичной марки берут старт в десять раз быстрее, чем машина игрока? Разумеется, все авто оснащены одинаковыми двигателями и коробками, но *некоторые* имеют чуть более прогрессивный вариант. Внимание, это возвращение коммунизма! Вы можете выбирать из трех автомобилей. Чтобы не утомлять игроков, авто имеют лишь три характеристики: максимальная скорость, разгон и "управляемость". Замечательно, больше и не надо. Но почему самая быстрая по техническим данным машина, пилотируемая игроком, всегда уступает по скорости самому медленному (из предложенных) образцу, на котором едет AI? Указанный "баг" просто бесит. Не стоит и говорить, что "вражеские" автомобили не теряют скорость при столкновении с вами, их не заносит на поворотах и они почти не ошибаются.

Спасительное слово "почти" означает, что иногда коллизии все-таки происходят. Как приятно обогнать парочку столкнувшихся компьютерных асов! Впрочем, ненадолго. Вскоре они снова "сделают" вас, как ребенка.

Управляемость?

Любая доступная игроку машина, вне зависимости от ее "управляемости", ведет себя на дороге весьма странно. Да, она оставляет следы на асфальте, прокручивает колеса на старте и даже умеет подлетать на пригорках. Но. Вы никогда не увидите, что гоночный болид из MotorHead кувыркается. Им это не дано. Управляемый занос, который, кстати, отнимает безумное количество скорости, строго регламентирован. Стоит на скорости повернуть колеса на 45 градусов влево или вправо, как вы незамедлительно входите в занос. Не стоит беспокоиться — вас не может закрутить. Можно лишь потерять управление и врезаться в бортик.

Индивидуальность?!

На взгляд стороннего наблюдателя, трассы в игре потрясающе хороши. В смысле красивы. Симпатичные мигающие лампочки показывают опасный поворот, дорога разделяется на несколько отдельных рядов, резко сужается, периодически встречаются глухие тупики. Стандартная горка подкидывает ваш автомобиль в воздух, а асфальт может быть положен под определенным углом, как на велотреке. Все это очень мило, но абсолютно стандартно. Бортики по-прежнему нерушимы — они высекают искры из машины — причем на уровне дверных ручек, а не колес.

MotorHead предлагает сразу несколько режимов игры, но все они сводятся к гонкам на одних и тех же машинах на опостылевшей паре трасс. Хотите чего-нибудь новенького? Выигрывайте обе гонки и переходите в следующую "лигу". Только так можно "отморозить" крепко запертую часть игры. Попытка обхитрить MotorHead и заполучить все машины и трассы через консоль (!) сетевой игры не увенчалась успехом. Да, соответствующие команды есть, но они не срабатывают, пока вы не переходите в новую лигу. Что за жадность? Разве авторы игры не знают, что это порок? Например, редакция Game.EXE абсолютно не скаредна и с удовольствием влепит игрушке причитающиеся бибы (см. тему номера).

Пока вы не победите на первых двух кругах, вы не получите ни машин, ни трасс. Таковы суровые правила приставочного клона.



2. Тщетная попытка бортануть. Все равно не выйдет!

3. Красивая внешняя камера. А что еще нужно?

MotorHead

Разработчик	**High Velocity Entertainment**
Издатель	**Gremlin Interactive**

Резюме

Очень похоже на Redline Racer. Еще одна игрушка с абсолютно аналогичной по своему духу графикой. MotorHead, несмотря на мрачную атмосферу, выглядит скорее графической демонстрационной программой, чем серьезным гоночным симулятором.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

• 3D-акселератор настоятельно рекомендуется

Рейтинги

Графика	**94%**
Звук	**80%**
Сюжет	**80%**

Интересность

77%

Некрасивая война-2

Андрей Ламтюгов

iPanzer'44

Похоже, что специалисты Charybdis пребывают в полном восторге от своих детищ. Их не смутил даже тот факт, что некоторые западные обозреватели называли iM1A2 "самой шизофренической игрой в истории" — кстати, с полным на то основанием. Фирмой был сделан вывод: танки — наше призвание. И вот выходит новая игра под названием iPanzer'44, в которой Charybdis (и, соответственно, их издатель I-Magic) обращается к теме Второй мировой войны.



Основной признак шизофрении — раздвоенность, расщепленность восприятия действительности. В случае с iM1A2 причиной расщепления сознания был дикий контраст между очень хорошей концепцией игры и ее отвратительной реализацией (в первую очередь это относилось к графике).

Игра позволяет оседлать три машины: немецкую "Пантеру", американский "Шерман" и советский Т-34-85.

iPanzer — вещь менее шизофреническая. Зазор между формой и содержанием стал уже — за счет ухудшения качества содержания. Но обо всем по порядку.

Благие намерения

Намерение номер один: сама идея исторического танкового симулятора. Такие бывают очень редко; последним (из достаточно известных) был Across the Rhine. Впрочем, скоро выходит Panzer Commander от SSI на аналогичную тему — см. наше превью в этом же номере.



Намерение номер два: выбор сторон. США, Германия, Советский Союз.

Намерение номер три: время. 1944 год, когда уже определились лучшие типы танков войны.

И во что это вылилось?

Игра предоставляет возможность занять места командира, наводчика или механика-водителя в танках трех типов: американском "Шермане" M4A3, немецкой "Пантере" T-V и советском Т-34-85 (который, как ни странно, выступает под вьетнамским флагом (!) — посмотрите и убедитесь). Геймер может принять участие в двух операциях: контрнаступление в Арденнах и "Багратион" — наступление в Белоруссии. Наряду с этим присутствуют традиционные режимы quick start и single mission.

Кампания вполне динамическая: исход боев за отдельные населенные пункты влияет на линию фронта. Правда, здесь нет "соседей", неудачи или успехи которых могут воздействовать на общую ситуацию. Все приходится делать самому.

Состав сил. Имеет место "закупка" боевой техники — концепция не самая удачная для симулятора, но весьма распространенная. В начале кампании закупается костяк ваших сил (два-три танковых взвода). В каждой миссии к ним присоединяются силы поддержки. Количество "валюты" зависит от характера миссии: для штурма техники и людей требуется куда больше, чем для обороны.





1. Самый красивый кадр в игре.

Симулятор. Как и должно быть, сильно выражен элемент стратегии: многое делается в режиме просмотра карты, основная боевая единица — взвод.

Характеристики различных боевых машин воссозданы относительно неплохо. В зависимости от уровней огневой мощи и защищенности надо выбирать тактику: встречать противника в чистом поле или обходить с тыла, используя как прикрытие разные холмы, овражки и леса; лес (не путать с деревьями) — сплошная масса, кстати, довольно посредственно выполненная. Успех миссии — захват некоего квадрата на карте, сопровождающийся уничтожением максимального количества неприятельских сил.

Рабочих мест, как отмечалось, три: командир в открытом люке с биноклем или без оного, наводчик и механик-водитель. Соответственно этому определяется реакция игры на движение джойстика: поворот бинокля, поворот башни, поворот танка. Как и в iM1A2, всем этим удобнее командовать, склонившись над картой.

Также имеет место быть большое количество опций, позволяющих гибко варьировать сложность игры. Плюс.

Другими словами, iPanzer'44 очень напоминает неоднократно упоминавшийся iM1A2.

О происках буржуазной военной историографии

Игра позволяет оседлать три машины: немецкую "Пантеру", американский "Шерман" и советский Т-34-85. Ее создатели всерьез полагают, что эти танки равны по классу.

Во-первых, это не так. Удивительно, что на Западе все без исключения счи-

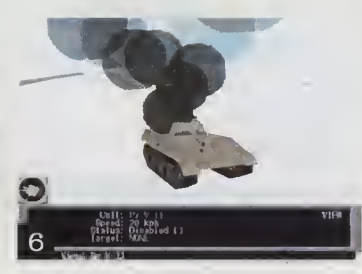


СВИНГ
Определение #1:
"Свинг - классическая логическая аркадная игра, цель которой - набрать максимальное количество очков."
Определение #2:
"Свинг - Народная игра."
Определение #3:
"Свинг - это ШарМан !"
"Любое сходство с какими-либо шарами, живыми или покойными, чисто случайно"
00:04:27
Предупреждаем: Свинг опасен для Вашего офиса !
ДОКА
103482, Москва, Зеленоград, корп 360, ЗАО "Дока Медиа
тел. (095) 536-4020, 536-4652, факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU









тают "Пантеру" средним танком (хотя весит она примерно столько же, сколько наш тяжелый ИС-2). И получается: у немцев — тяжелая "Пантера", у наших — средняя "тридцатьчетверка", а у американцев такая машина, которую вообще можно назвать танком лишь с большой натяжкой.

Во-вторых, удивляет само решение использовать в качестве геймерской платформы средний танк. А почему не бронетранспортер, не джип, почему не просто в пешем строю? Во всех симуляторах играющий получает под контроль самое мощное оружие. Танки в игре должны быть тяжелыми!

iPanzer — первая на моей памяти игра, в которой 3D-акселераторы не оказывают влияния ни на качество графики, ни на ее скорость.

Таким образом, надо было оставить немцам "Пантеру" (все равно она лучше, чем "Тигр"), дать нашим ИС-2 (вот бы мы повеселились), ну а себе взять M26 — не возражаю. А средние танки присутствовали бы в качестве средств поддержки. Вот тогда и посмотрели бы, чей "панцер" круче.

Полностью отсутствует авиация. Здесь разработчиков хоть как-то можно понять: в противном случае нарушится вещь под хитрым названием "баланс геймплея". Если ввести поддержку с воздуха, то получится: у американцев непонятно что, обычные истребители, у немцев — Ju-87 (в 1944 году они уже низко котировались, даже в "пушечной" модификации), а у наших, извините, Ил-2. И игра теряет смысл.

Словом, мы имеем серьезные недостатки уже в содержании. Как обстоят дела с формой?

Этот ваш 3Dfx...

Графика скверная. Да, несколько лучше, чем в iM1A2. Но по сравнению с общим уровнем, особенно с последним танковым симулятором — майкропрозовским M1 Tank Platoon II... Зрелище, не побоюсь этого слова, душераздирающее, и я не стану тратить лишних слов на его описание.

Интересно, что "Багратион" по графике несколько лучше Арденн. В Белоруссии текстуры не выпадают, и там трудно встретить такое редкое природное явление, как летающие и ныряющие в землю самоходки.

Насчет ускорителей. iPanzer — первая на моей памяти игра, в которой 3D-акселераторы не оказывают влияния ни на качество графики, ни на ее скорость (хотя если присмотреться, можно увидеть легкий filtering текстур местности).

Но вообще присутствие упомянутых акселераторов ощущается. Я включил опцию Direct3D. Тут же пропал курсор мыши. Прочитал readme. Да, именно с 3Dfx игра работает некорректно (уж это могли бы отладить). Сказали, что запускать надо с определенной опцией. Запустил. Пропали видеовставки (звук идет, картинки нет; впрочем, они были не очень высокого качества, так что я особо не убивался). Курсор появился и начал портить экран... Резюме: применение 3D-ускорителей в iPanzer'44 — одна из самых жалких попыток идти в ногу с прогрессом.

Интерфейс неприятен. И некрасив, и играть неудобно.

С базой данных тоже не все хорошо. Технические характеристики указываются таким шрифтом, что все цифры почти неотличимы друг от друга.

Сырость как таковая

Отсутствует multiplayer. Как класс. Хотя панель для него присутствует. И разработчики дико извиняются: ну не успели мы, потом сделаем обязательно.

Плохо сделаны маневры взводов. Машины все время теряют командира. Полностью отсутствует возможность валить деревья (где ты, первый Armored Fist?). Мало того, не всегда существует возможность их объезжать. Лучше не посылайте танки через скопления деревьев — половина тупо упрется в стволы и дальше не поедет. Как это называется?

Проложенные маршруты взводов имеют скверное свойство исчезать, как только вы укажете на неприятельский юнит. Не обошлось без глюков при автоматическом выборе оптимального маршрута.

Неприятно, короче.

О роли союзников во Второй мировой войне

В целом вещь получилась весьма и весьма посредственная. Положительные моменты таковы: во-первых, присутствуют некоторые элементы ПРАВИЛЬНОГО танкового симулятора (другое дело, что эти самые элементы уже воплощены в великолепном M1 Tank Platoon II), и во-вторых, не часто российскому геймеру выпадает возможность пострелять из нашего оружия по не нашим.

И эти положительные моменты не могут перевесить отрицательных.

Никак.

iPanzer'44

Разработчик	**Charybdis**
Издатель	**Interactive Magic**

Резюме

Изначально неплохая идея, безнадежно испорченная недостатками геймплея, скверным оформлением и общей сыростью.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133+**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 3D-акселератор**

Рейтинги

Графика	**40%**
Звук	**68%**
Сюжет	**67%**

Интересность

55%



2. "Шерманы" ведут огонь.

3. Считается, что это "Пантера".

4. Рабочее место наводчика "Пантеры".

5. "Тридцатьчетверка". Такой ствол... вы нам льстите.

6. Можно было и лучше, правда?

R P G

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven



Это — классика. Поэтому посмотреть игру стоит хотя бы для общего образования. Не поленитесь!



109

Diablo2



Вторая часть Diablo твердо намерена остаться такой же играбельной, при этом полностью заменив всех персонажей, место действия и даже, частично, графический "движок". Авторы столкнулись с дилеммой — как изменить все, в то же время оставшись на месте.

106

Magic4s



Norton Commander. F8. "Are you sure?" Конечно. Я уверен. Первый взгляд стал последним...

108

Александр "Скар" Вершинин

Дартс, Pulp и биомасса. Типичное воскресное утро. Ролики, в меру свежий воздух и солнце. Нефильтрованное пшеничное немецкое пиво. Вечером умеренная доза Might&Magic 6. Строго положительные ощущения. Рецепт хорошей жизни!

К сожалению, всегда есть темная сторона. Например, две недели до диплома. А он на нулях. Полное нежелание снимать шилованный Good Year. Печальные вздохи по оставшемуся в прошлом Кенигсбергу. Все приятное всегда заканчивается.

Из вещей любопытных только одно: Magic4s. Безусловно, хит. Полностью обкурен, запарен и унесен.







По просьбам читателей

Данный материал появился на страницах журнала исключительно по воле читателей. Общественность озабочена отсутствием новостей о **Diablo 2**, столь желанном продукте от Blizzard. Что ж, получите.

Сначала плохая новость. Не плачьте и не ругайтесь — бесполезно. Diablo 2 отложена на 1999 год. Видимо, на середину зимы. Повергнув в печаль толпы поклонников игры, Blizzard плавненько прикрыла информационный ручеек об этом проекте. Видимо, грядут изменения. Ну а пока о вещах уже известных.

Каждый раз делая свой выбор, вы навсегда отказываетесь от второго варианта. Обучиться ему вам больше не предложат.



Вторая часть Diablo твердо намерена остаться такой же играбельной, при этом полностью заменив всех персонажей, место действия и даже, частично, графический "движок". Авторы столкнулись с дилеммой — как изменить все, в то же время оставшись на месте. Предполагаемое решение проблемы приводится ниже.

Хорошо известно, что в Diablo 2 будет не один, а целых четыре города. Это делается для того, чтобы обосновать появление дополнительных подземелий, подсовывать игроку новых NPC-компаньонов и вообще бороться со скукой. Все города линейно связаны друг с другом. Подобная последовательность объясняется сюжетными неприятностями. Дело в том, что наш общий друг Diablo снова жив. Очень обидно, ведь для этого ему пришлось убить любимого героя из первой части игры. Дух и сила воли "первенца" оказались недостаточными для борьбы с Повелителем Зла. Герой успел добраться до земель Востока и уже там принял смерть. Diablo возвращает свой истинный облик (видимо, сильно разворотив черепушку несчастного героя) и начинает собирать войско для захвата мира. В его планы также входит освободить двух своих братишек, именуемых Baal и Mephisto.

А тем временем монастырь, принадлежавший несчастным Archer-персонажам из первой Diablo, захватывает демон, пытающийся выслужиться перед "отмотавшим срок" господином, то есть нашим красным богатырем. Именно здесь игрокам предстоит начать Diablo 2 в качестве одного из пяти абсолютно новых персонажей. Подлые разработчики заявили, что все три предыдущих героя оказались слишком хлипкими и не достойны второй попытки. А потому, маленький эксклюзив. Встречайте персонажей нового Diablo.

Blizzard заявила сразу: будет три мужских и два женских персонажа. Два воина, два мага и один "переходный" герой. И больше ничего, молчок! Не назывались даже названия классов. Впрочем, вот они: Amazon, Necromancer, Barbarian, Paladin, Sorceress. Очень похоже, что единственный "открытый" персонаж, Амазонка, принадлежит к стану воинов. Переходным, скорее всего, будет именно Paladin.

Ни для кого не секрет, что Blizzard в корне изменила возможности персонажей. Магия теперь доступна лишь волшебникам. Они обладают запасом маны и могут реализовывать заученные заклинания. Удел воинов — scroll'ы и магические вещи. На смену изъятой способности колдовать, пришла система особых приемов. Больше не будет однообразного и очень надоевшего общего удара для всех героев. Напротив, воины будут щеголять целым набором всевозможных приемов, не уступающих заклинаниям мага по своей эффективности. На данный момент алгоритм выглядит так. При каждом новом "апгрейде" у вас есть выбор из двух способностей. Обычно это сводится к простому противопоставлению типа "убойная сила или скорость удара", "более точный выстрел или угроза сломать оружие". То есть, каждый раз делая свой выбор, вы навсегда отказываетесь от второго варианта. Обучиться ему вам больше не предложат. Именно с помощью такой схемы Blizzard надеется варьировать способности героев. Вам интересно? Читайте дальше.

Necromancer

Этот класс чародеев издавна считался недобрым. Так и есть — несмотря на свои сугубо положительные цели (свергнуть Diablo), Necromancer действует весьма необычными методами. Многие, очень многие найдут его возможности притягательными.

Binding: чародей подчиняет своей воле объект. После удачной реализации заклинания плененным существом можно манипулировать как угодно — заставлять его танцевать джигу и атаковать своих же кунаков. Практично.

Raise Dead: Necromancer-санитар подземелья. Он заботится о трупах павших врагов. Оживляет их и снова бросает в пекло. На своей стороне.

Summon Familiar: чародей призывает соратника, обычно довольно небольшую по своим размерам тварь. Благодаря мысленному контакту с ней, Necromancer может видеть глазами своего подручного на любом расстоянии.

Vampiric Touch: как следует из названия, чародеи пользуются этим заклинанием в ближнем бою. Живительная сила оставляет несчастную жертву и плавно перетекает в тело колдуна.

Sorceress

Что может сделать женщина-маг? Ее заклинания — это издевательство над жертвами и подлые удары в спину.

Enchant: заклинание, в буквальном смысле воспламеняющее любой меч. После возгорания оружие наносит значительно больший урон.

Frost: активируя это заклинание, волшебница выпускает облачко "смертельного холода". Враги, попавшие под вредоносный дождик, критически теряют скорость и буквально ползают, оставаясь абсолютно открытыми для ударов.

Glasial Spike: энергия, выпускаемая Sorceress, замораживает отдельно взятого врага.

Dancing Sword: цепная "собачка" волшебницы. Обладая собственным разумом, волшебный меч нападает на всех, кто отваживается косо взглянуть на хозяйку (по натуре — сущий боксер).

Darkness: отвратительный черный туман, обволакивающий окрестности, отравляет и низводит всех, кроме оживших мертвецов.

Paladin

В одном лице — воин и священник. Как раз тот персонаж, который имеет доступ к магии и в то же время неплохо владеет оружием.

Arm of God: немного помолившись, воин получает временное увеличение в скорости, силе и способности владеть оружием. К несчастью, боженька забирает часть жизненной энергии — с этим заклинанием надо быть очень аккуратным.

Holy Aura: эквивалент классического заклинания "turn undead". Пользуясь под-

держкой Неба, Paladin пугает и ранит своим видом нежить. Можно сказать, что монстров тошнит от Paladin'ов.

Shield Bash: когда Paladin оказывается без небесной поддержки, он может красиво обороняться одним щитом. Получив громоздкой железякой в морду, монстры не только теряют жизненную энергию, но и отлетают на порядочное расстояние.

True Blade: молитва-другая — и ваш меч превращается в весьма неплохое оружие с магическими свойствами.

Barbarian

Типичный воин, все специальные приемы которого чисто утилитарны и очень полезны в ближнем бою.

Stun: после этого удара монстрам необходимо некоторое время, чтобы прийти в себя. Впрочем, за этот короткий промежуток их уже могут нашинковать и подать к столу.

Retreat Attack: весьма полезный и умный ход. Не знакомый с правилами рыцарского боя, Barbarian может нанести молниеносный удар и отскочить на порядочное расстояние.

Warcry: этакие "вопли видоплясова". Услышав зловещие звуки, монстры в ужасе разбегаются по углам. Видимо, они слишком консервативны для такой музыки.

Charge: когда такому мужлану сильно дают по голове, он обижается. И с налитыми кровью глазами начинает тонко нарезать обидчика на глазах у изумленной публики. А вообще-то, это очень сильный удар.

Amazon

Самый известный персонаж грядущей игры. Амазонка одинаково ловко владеет копьем и луком. Из-за чего иногда приходится выбирать. А промедление смерти подобно...

Vital shot (лук): девушка дольше целится, но попадает в самое больное место. Скажем, в мозоль.

Jab (копье): несколько более быстрый, но не такой сильный удар.



True aim (лук): более точный, но слишком медленный выстрел.

Entangle (копье): временно парализует несчастного.

Safe shot (лук): выстрел, не целясь. Трюк в том, что, стреляя в толпу, вы попадете только во врагов.

Fend (копье): менее точный удар, который при успешном выполнении отбрасывает оппонента.

Dodge: мгновенно отбить любую атаку.

Impale (копье): удар в три раза более ощутимый. Но есть риск просто сломать оружие!

Продолжение следует

Во втором номере "Экзе" уже проскальзывала скупая, но исключительно эксклюзивная информация о новой ролевой RPG от Interplay — **Fallout 2**. Времени прошло всего ничего, но разработчики игры начинают потихоньку отпускать детали новой игрушки в свободное плавание по Интернет-волнам. Ну а рыбаки из Game.EXE всегда наготове с сетями...

Итак, перед нами продолжение "Ролевой игры ушедшего года". Что нового готовит Interplay? Впрочем, вернее будет спросить, что нового готова привнести в игру компания Interplay — потому что весьма довольные успехом первой игры разработчики не торопятся делать все заново. Наоборот, в продолжении Fallout будет максимально много "старого и доброго".

К сожалению, авторы игры подтвердили свое решение расстаться с главным героем прошлой эпопеи. Он мирно умирает от передозировки, то есть от избытка радиации. Но начало положено, и обитатели Vault 13 вылезают наружу. Среди них и потомок нашего радиоактивного героя, новая звезда серии. За прошедшее время многое успело измениться. Старые очаги цивилизации в пустыне, когда-то называвшейся Южная Калифорния, исчезают, появляются новые. Маленькая деревушка Shady Sands, которая некогда не могла самостоятельно справиться со скорпионами, теперь является центром республики Новая Калифорния. Оппозицию ей составляет постядерный центр развлечений, Лас-Вегас нового мира, носящий название New Reno. Названия остальных достопримечательностей пока не раскрываются, но доподлинно известно, что игровая карта будет абсолютно новой. На этот раз герой будет путешествовать по территории Северной Калифорнии. Причем путешествовать не просто так, а с шиком, на автомобиле. Механическое чудовище надо будет сначала найти и починить — зато после этого вы станете лучшим



женихом на деревне. С машиной или без, но вам придется исколесить всю карту в поисках новых мест. Процесс осложняется тем, что некоторые "достопримечательности" могут возникать и исчезать по собственному желанию или просто по причинам, от вас не зависящим.



Некоторые усовершенствования касаются и NPC. Вы по-прежнему сможете подбирать себе компаньонов, но на этот раз проблем с их экипировкой не возникнет. Ваш напарник больше не будет использовать исключительно нож, имея при себе шестистволку. Вы сможете собственноручно одеть, обуть и вооружить своих соратников — они больше не будут так уязвимы к концу игры. И, наконец, такой подход позволит партии носить с собой значительно больше вещей. Обладателей автомобиля проблема свободного места вообще перестанет беспокоить. Укладистый багажник вашего лимузина сможет вместить в себя маленький военный склад в комплекте с охранниками и сторожевыми собаками. Но это не означает, что NPC-коллег можно назвать атавизмом и выбросить на свалку. Вовсе нет! Теперь вы сможете эффективно использовать основной skill вашего напарника, будь то способности к медицине, науке или изготовлению взрывчатки. Но не все коту масленица, и NPC, в противовес, обретают собственный характер. Они могут не захотеть расстреливать беззащитных крыс или палить из базуки по женщинам. Они могут быть полными трусами, а могут рваться в бой при виде раскрытого перочинного ножика.

Так или иначе, однако вам снова придется спасать мир...

К сожалению, авторы игры подтвердили свое решение расстаться с главным героем прошлой эпопеи.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

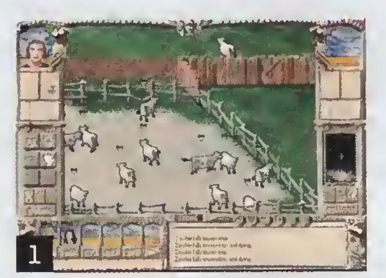
Без наркотиков

Александр Вершинин

Magic4s

RPG — очень скучная и примитивная игра, в которой девяносто процентов времени люди беспорядочно сражаются. Примеры: Eye of the Beholder. Adventure RPG — игра, не содержащая элементов насилия и концентрирующая свое внимание на загадках. Примеры: Leisure Suit Larry, Indiana Jones.

Вам смешно? Мне поначалу тоже было очень забавно. Разглядывая Интернет-сайт создателя новой ролевой игры Magic4s (можно, я не скажу вам название этой фирмы), этого великого демиурга современности, я отчаянно гадал, из какой именно дыры выполз наш уважаемый коллега. И где он был последние восемь-десять лет?



Сумасшедший дом

Стены этого уважаемого заведения ломятся от подобных гениев. Там собрались самые лучшие разработчики компьютерных ролевых игр, самые великие стратеги современности, а также строители пирамид в Египте, открыватели Америки и давно ушедшие вожди индейцев. Вполне возможно, что создатель рассматриваемого продукта как раз отмотал свой "дежурный" срок и снова получил доступ к оргтехнике.



И вот результат. В принципе, концепция Magic4s очень симпатична. Основная идея в том, что нынешние ролевые игры слишком сильно ограничивают игрока в его действиях и все больше удаляются от идеала, то есть настольных RPG. В связи с этой удручающей тенденцией были предприняты срочные спасительные меры. Пользователь должен получить свободу действий, свободу мышления! И он ее получит.

Отважный автор с головой бросается в пучину. Пример первый, интересный. Допустим, что на входе в крепость стоит охранник, а вам очень нужно попасть внутрь. Естественно, пропуска у вашей компании нет. Что можно сделать? Подкупить стража, увлечь его разговором, стать невидимым и проскользнуть мимо, выманить его с поста и забить до полусмерти в темном переулке или даже переодеться в форму охранника. Вот сколько вариантов! А теперь смоделируем подобную ситуацию в демонстрационной версии игры. К несчастью, вояки ничего не охраняют. Обидно. Они вообще ничего не делают — лишь стоят на месте и отдают честь (!). Все. Синхронно. Кажется странным, что игра может допустить такое бездействие персонажа. Хотя, быть может, это полицейское государство? Идем дальше — попробуем вступить в контакт с бравыми секьюрити. Переодеться не во что, набор заклинаний очень ограничен. Остается лишь разговаривать. Они не умеют и этого? Возникают первые смутные подозрения...

Пример второй. Заклинания действуют на все и вся. Например, замораживающее заклинание может быть реализовано не только на людях, но и на предметах вокруг. Например, можно заморозить воду в реке и форсировать препятствие, не замочив ног. Пробуем! Ах, ох. Замораживающее заклинание тоже отсутствует в списке. Случайность, не иначе. Зато один из персонажей владеет Torch-заклинанием, способным поджечь цель. То, что нужно! Пробуем поджечь воду. По идее, волшебный огонь должен вскоре погаснуть, усмиренный спокойной силой воды. Но что это? Курсор меняется каждый раз, когда вы пытаетесь поджечь что-нибудь нестандартное. Как же так? Где свобода? Неужели, автор мог слукавить?!

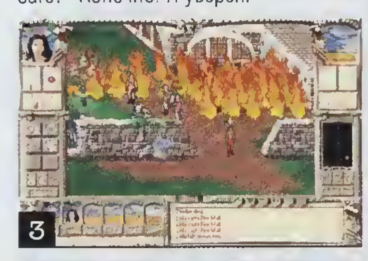
Суровые времена

Право же, стоит сказать несколько слов о внешнем виде игры. Даже если бы AI был на более высоком уровне исполнения, играть в Magic4s было бы очень сложно. Причина очень личная — врожденное чувство прекрасного. В Magic4s не стоит играть исключительно из эстетических соображений. Описывать графику не хочется. Просто посмотрите на скриншоты и немного помолчите. Хотя бы минуту.

А теперь несколько дополнительных штрихов к портрету. Игра запускается только в режиме 256 цветов. Обе героини страшны, как смертный грех. Ни у одного из персонажей просто нет физических параметров — силы, ловкости, интеллекта. Вещи, лежащие на земле, подбираются старым добрым способом: поставьте героя на желаемый предмет, войдите в inventory-окно, в одном из углов появятся изображения этих вещей — берем и перекладываем в "сумку".

И последнее. Войдя в debug-режим, получаешь доступ ко всем объектам в Magic4s. И понимаешь, что подозрения были не напрасны. Кроме десяти-двенадцати вещиц, уже виденных вами, в игре больше ничего нет. Вообще. Монстров кроме зомби и пауков также не предвидится. NPC бывают двух видов: охранники и женщины. Персонажи отличаются цветом штанов. Точка.

Norton Commander. F8. "Are you sure?" Конечно. Я уверен.





1. Коровы. Зачем они здесь? Доить нельзя — пробовал.
2. Красотка, ничего не скажешь. Наверное, у них в офисе все такие.
3. Жгу их огнем. Радуются.
Отдают честь. Молодцы.

REMEMBER TOMORROW



- Космический бой в реальном масштабе времени с участием сотен кораблей
- Мощный дизайнер звездолетов
- 300 мегабайт игровой графики 800x600
- 9 разных Галактик, 9 Галактических рас
- Регулируемая скорость игры
- Возможность автоматической экономики
- Игра исходно создавалась на русском языке

SOFTWARWAR

ования: Pentium-100, 16Мб памяти, 4x CDROM, VESA 1.2 SVGA, MS-DOS 5.0 и выше или Windows 95, Мышь

Кое-что о прелестях властной и магической жизни

Александр Вершинин

Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

К хорошему привыкаешь очень быстро. А все последние RPG, несмотря на свою исключительную любовь к жанру action, были неплохи. Поэтому, когда вышла Might & Magic 6, опять пришлось перенастраиваться — хотя бы морально. Ведь New World Computing снова сделала нам красиво, к тому же не поступившись незыблемыми классическими принципами RPG-строения.



Ну вот — кажется, об игре уже все сказано. Могучий русский язык отличается удивительной смысловой емкостью. Самое время разделиться. Обладающие опытом общения с предыдущими ролевыми играми от NWC могут спокойно отправляться играть. Все, что они должны знать о The Mandate of Heaven, — это стратегическое назначение клавиши Enter. У вас проблемы? Смело воспользуйтесь Enter'ом! Оставшаяся аудитория, как обычно, получит длинную и нудную лекцию.

Новая классика

Это просто. Игра, построенная на общепризнанных, весьма ограниченных и суровых правилах, называется классической. Серия Might & Magic основана очень давно и имеет огромное количество поклонников. Что еще? Сдержанный, традиционный интерфейс, обязательная "кукла" для одевания, невероятное количество вещей и заклинаний, партия из нескольких героев и огромный мир, густо усеянный недругами. Приятно, что New World Computing усиленно раскручивает M&M-вселенную, не пытаясь делать что-либо новое. Так, готовящиеся Heroes of Might and Magic III, как и обе предыдущие серии, будут щеголять знакомыми всем именами династии Ironfist.



1. Безумно похоже на Daggerfall. Прямо наваждение.

Впрочем, не стоит торопиться, приклеивая на спины обитателей офиса New World Computing бумажку с надписью "консерваторы". Седина в голову, бес в ребро. Mandate of Heaven обладает некоторыми весьма странными бонусами. Например аркадной системой боя. Охарактеризовать это нововведение иначе как "панковское" не представляется возможным. Просмотр вступительного ролика только укрепляет подозрения: после такого мультипликационного "экшена" ожидаешь, как минимум, Mortal Kombat или Tekken.

"Стратегическая" ситуация такова: на родную планету прилетают "демоны"; у этих странных существ есть одно хобби: помимо космических путешествий они завоевывают миры; теперь, когда пришла очередь вашего мира, вам придется встать на его защиту. Это информация из ролика. А вот чисто тактические данные, собранные в ходе игры. Инопланетяне? А кто это? Вы, верноподданные королевской династии Ironfist, оказываетесь свидетелями похищения молодого Николая, последнего принца царствующей семьи. Незадолго до этого исчезает король Роланд, и королевство по сути оказывается без кормчего. Становится известно, что ответственность за эти шалости берет на себя группа доброжелателей, жаждущих

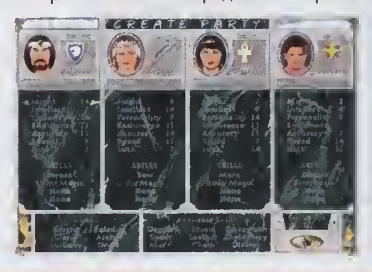


свергнуть нынешнюю династию и организовать собственную. Сопоставляя две версии сюжета, приходишь к выводу, что кто-то где-то ошибся. Остается надеяться, что авторы смогут срастить концы к финалу игрушки.

Сладкое слово "генерация"

Не секрет, что одной из глубоко положительных сторон настоящей ролевой игры является сложная система создания персонажей. Копаться во "внутренностях" героя и создавать его буквально по кирпичику, доставляет не меньшее удовольствие, чем процесс тренировки и развития качеств героя. Поэтому хорошо продуманная и, что еще более важно, с чувством сделанная система генерации ваших солдатиков есть непременное условие для завоевания сердца игрока. Товагищи! New World Computing идет верной дорогой!

Приготовьтесь, начинается нудное и тщательное исследование подопытного кролика. M&M6 предлагает партию







лишь из четырех постоянных игроков. Не так много, поэтому надо постараться и создать максимально эффективную команду.

В игре есть три основных класса и еще три смешанных. К основным относятся Knight, Cleric, Sorcerer — воин и пара магов. Каждый обладает уникальными способностями, не доступными для других. Knight не способен использовать магию, а Cleric и Sorcerer имеют совершенно различные источники сверхъестественных сил. Маги пересекаются лишь в одном — оба могут использовать Mirrored Path of the Light and the Dark, самый могущественный набор spell'ов. Три "смешанных" класса — Paladin (Knight + Cleric), Archer (Knight + Sorcerer) и Druid (Cleric + Sorcerer) — сочетают в себе свойства сразу пары "базовых". Все гибридные герои могут использовать ту или иную магию, но их силы значительно уступают возможностям "чистокровок". Словом, четко назвать самый лучший класс не представляется возможным. "Метисы", по идее, хороши, но они никогда не смогут постичь магию Света и Тени.

Каковы дальнейшие отличия классов? Персональные качества героя четко определяются с помощью семи параметров. Среди них сила, ловкость, удача и прочее. Куда более интересен набор доступных умений, skill'ов. Каждый герой начинает игру, имея лишь четыре skill'а — причем два из них фиксированы и меняются в зависимости от класса. Среди умений вы обнаружите самые необходимые вещи: обращение с мечом, ножом, луком, способность носить кольчуги и латы, практически все виды магии, способность чувствовать и обезвреживать ловушки и даже... бодибилдинг. Набор доступных герою skill'ов определяется его классом и только им. Впрочем, в течение игры вы сможете нанимать учителей и обучаться необходимым вам умениям.

Правила игры

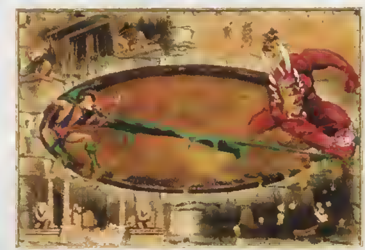
Might and Magic VI использует классический, очень привычный интерфейс — игровое окно, карта, физиономии героев. Все необходимое вынесено на экран и не требует подключения клавиатуры. Что удобно. Карта местности несколько пикселизована, но все же удобна? Опять же никаких нововведений. Тем временем персонажи корчат вам рожи, периодически комментируют ваши действия и произносят сакраментальные фразы. Единственная вещь, оправдывающая их поведение, очень проста: взглянув на смелые лики чемпионов, вы мгновенно распознаете тех, кто болен, отравлен или превращен в камень. Иначе говоря, у ребят все написано на лицах. Кстати, "больные" и "постные" выражения получались у актеров лучше всего — на них стоит посмотреть.

Might & Magic известна своими необъятными "открытыми" площадями. Разработчики игры остались верны себе и на этот раз, благо графический "движок" позволяет воплотить в жизнь любые смелые проекты дизайнеров уровней. Прекрасный трехмерный ландшафт необыкновенно натуралистично передает характер и настроение того или иного уголка Королевства. Заявленные 65000 цветов на месте и создают мягкие, реалистичные пейзажи, которые не режут израненные сумасшедшими аркадами глаза. На смену дню приходит ночь. Погода, то есть текстура неба, изменчива. Глубокие овраги скрывают засады монстров и входы в подземелья. По крайней мере частично действуют физические законы: партия теряет часть "жизни", упав с большой высоты. Из-за неумения плавать герои теряют на воде драгоценные HP. Неровности ландшафта помогают укрываться от обстрелов: спрятавшись за пригорком, вы, поплевывая, наблюдаете за пролетающими мимо стрелами и боевыми заклинаниями неприятеля.

Мир M&M6 аккуратно поделен разработчиками на подгружаемые по очереди квадраты-территории. Подходя к краю одного из таких сегментов, вы узнаете, сколько дней потребуется для достижения близлежащей территории. Игровое время идет постоянно, оно затрачивается на каждое действие, будь то сон, прогулка по подземельям или путешествие в соседний "район". Сон и еда являются вещами обязательными для вашей партии. Без запаса провизии никто и не подумает улечься на боковую (а ведь еда вечером вредна!), ну а без сна не будут восстанавливаться ни здоровье, ни запасы магической энергии. Ни HP, ни SP не регенерируют так, как это было в Daggerfall. Название серии The Elder Scrolls прозвучало не случайно — у M&M и TES много общих черт. Взять хотя бы способ построения городов. Те же одинокие домишки, те же безумные жители, шатающиеся по окрестностям. В конце концов те же спрайты монстров и NPC, сделанные в 3DS.







Название серии The Elder Scrolls прозвучало не случайно — у M&M и TES много общих черт. Взять хотя бы способ построения городов.



2. Дворец династии Ironfist.

3. Убедительная объемность ландшафта.

4. Карта не отличается удобством и не позволяет делать заметки на полях..



5

Учиться, учиться, учиться

Взглянув на жанр цинично, можно выделить несколько стандартных механизмов, с помощью которых игроков надолго приклеивают к мониторам. На первом месте, конечно, совершенствование персонажей. Затем идут: сюжет, сбор красивых, полезных вещей, охота за монстрами и прочая мишура. В любом случае все сводится к партии, ее членам.

Бить компанию New World Computing будем за ее "гениальное открытие" — систему боя в реальном времени.

Mandate of Heaven, как и предыдущие игры серии, опирается на алгоритм набора experience-очков. Старый добрый способ. Убивайте монстров и выполняйте квесты — за все это дается определенное количество "опыта". Когда количество тех самых очков достигает известной величины, герой получает следующий уровень в классе. Разработчики M&M6 несколько усложнили стандартную задачу. Теперь, перейдя заветную черту, вы должны обратиться к тренеру, который за определенную мзду возведет вас на новую ступень мастерства. Что изменяется? Почти ничего. За исключением появления лишнего очка в графе Hit Points или Spell Points. Не удивляйтесь — вам лишь выделяется несколько бонусных очков, которые вы можете распределить между имеющимися у героя skill'ами. Более того, чем лучше ваш персонаж владеет тем или иным ремеслом, тем больше очков потребуется для продвижения дальше.

А теперь можно сказать о положительных подвижках игры. Совершенствуется skill — значит, воин более сильно и точно бьет мечом, а маг может усваивать все более сложные заклинания. И все? Нет! Вся прелесть Might and



Magic в очень сложной, великолепно продуманной системе формирования героя. Достигая пятого уровня во владении ремеслом, вы можете претендовать на звание Эксперта. Опять бонусы — заплатив немного денег, вы сможете драться двумя руками, увеличить убойную силу заклинания или удвоить вероятность благополучного обезвреживания ловушки. Для особо одаренных существует и третий, последний, уровень. Став Мастером, вы получаете еще более выгодные условия использования данного skill'а. Теперь все, с облегчением вздохнете вы. Нет, не все. Помимо продвижения в классе мастерства и уровней, ваш герой может получить upgrade в самом классе. Волшебник может стать Архмагом, а Воин — Героем. Каждый новый титул обеспечивает более стремительное развитие физических данных персонажа. Так что учитесь, господа! Весьма полезное занятие.

Где учиться? Специально для этого созданы города и села. В любом доме обитает либо тренер, либо продавец. Тренерам приходится щедро платить — зато они могут обучить каждого героя, подходящего по классу, своему ремеслу. Иногда приходится провести немало времени, отыскивая учителя по столь необходимому вам предмету. Возведение в ранг Эксперта или Мастера также происходит с помощью определенного человека. Чтобы поиск не сводился к тупому перебору всех домов в игре, разработчики организовали хитрую систему ссылок — поэтому





6



7

зачастую пробегающий мимо NPC может навести вас на искомого гуру.

Шашлык из монстра — это вкусно

Пришло время немного подпортить созданную идиллическую картинку игры. Бить компанию New World Computing будем за ее "гениальное открытие" — систему боя в реальном времени. Кто сказал программистам и дизайнерам игры, что такой изыск имеет право на существование?! А дело вот в чем.

Монстры, как и вы, свободно разгуливают по просторам Королевства. Куда бы вы ни пошли, обязательно наткнетесь на банду-другую. Под "бандой" понимается толпа в 30-40 монстров, принимающихся поливать вашу четверку из всех стволов. И все это безобразие происходит безостановочно, в проклятом реальном времени! В единицу времени вы успеваете ткнуть мышью лишь в одного монстра. В это время (пока вы целитесь, поворачиваете ребят в нужную сторону, выбираете заклинание, поносите засорившуюся мышь) монстр успевает нанести 10 или 20 ударов по вашей персоне. А десять монстров? А сорок? Короче говоря, мгновенная смерть без предварительных трех дней... болезни. Идея неудачная, то есть абсолютно провальная. И очень хорошо, что робкая попытка превратить классическую ролевую игру в очередную аркаду, с треском провалилась. Нам такой хоккей не нужен!

Подходим к сути дела и одновременно возвращаемся в самое начало рецензии. Оказывается, кнопка Enter чудесным образом выключает режим реального времени и мгновенно бросает вас в походовую реальность. Вот так жить можно и нужно. Есть время продумать тактику, просчитать ходы. Game.EXE голосует за походовый режим! С другой стороны, самоубийцы всегда смогут вернуться в реальное время, вторично надавив на Enter.

Вторая по приносимой в бою польза функция закреплена за правой кнопкой мыши. Стоит навести курсор на оппонента и нажать правую кнопку, как вы увидите health bar врага, снабженный очаровательным портретом в анфас. Друзья, бойтесь длинных "баров"! Они не предвещают ни-

5. Море трупов. Вот так здесь охотятся!

6. Плохие парни попадают сюда после смерти.

7. Туман настоящий. Photoshop здесь не при чем.







чего хорошего — только смерть и Load Game. А вообще-то, интерфейс Might and Magic 6 удивляет обилием очень полезной информации, которая становится доступной благодаря все той же правой кнопке.

Несмотря на обилие живности на поверхности земли, гораздо более интересно спуститься в dungeon. Там больше монстров, вещей и денег. Даже карта становится куда более вразумительной, то есть читабельной. При каждом новом посещении подземелья до сих пор не взятые вещи произвольным образом (в случае, если они лежат на полу, а не в сундуках) меняются, а все уцелевшие монстры похваляются полными "барами" здоровья. А отсюда золотое правило: нельзя выходить из dungeon'a или отдыхать в нем, оставив недобитых врагов. Иначе все ваши труды насмарку.

Игра хороша. Might and Magic VI, к счастью, осталась чистейшей ролевой игрой, практически не поддавшись веяниям моды.

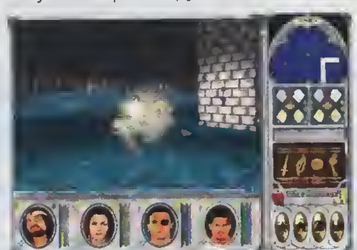
Высококлассные подземелья M&M6 являются немым укором "произвольно создаваемым" dungeon'ам из Elder Scrolls. Каждое подземелье имеет свой стиль и отличается текстурами, дизайном и набором монстров. Воистину, существует определенный смысл делать фиксированные, не изменяющиеся от раза к разу лабиринты. Гулять по ним значительно более приятно. По своему размеру подземелья заметно меньше, и вы просто не успеваете устать от них. Минимум излишеств — максимум врагов и бонусов. Подобное дизайнерское решение авторов M&M6 кажется оптимальным. Каждое подземелье имеет несколько этажей, связанных лифтами-подъемниками или лестницами, секретные туннели и комнаты, обычно открываемые "замаскированными" кнопками, а также большое количество сундуков с ловушками. Просто открыв ларец, вы осуждаете свою компанию на суровое испытание — если "сюрприз" окажется слишком мощным, игра будет закончена. Вообще говоря, герои умирают не сразу — есть у них такое свойство. Сначала, когда точным неприятельским ударом сшибаются последние HP-очки, персонаж просто теряет сознание. Вернуть его к жизни можно либо выспавшись, либо применив целительное заклинание, либо просто забежав в храм. Но если удар был слишком силен, вместо грустной "бессознательной" физиономии появляется многозначительная могилка. Не стоит доводить до этого, ведь на воспитание подопечного уходит очень много трудов. И факт, что Sorcerer не умеет носить даже самую простенькую кольчугу, в данном контексте очень расстраивает.

Любопытно выполнены всевозможные заболевания и проклятия. Если персонаж оказывается заражен, отравлен, проклят или испуган, дело требует срочного хирургического вмешательства. То есть магического. Волшебники имеют заклятья, снимающие подобные эффекты. Но если вы прозевали с постановкой диагноза, болезнь сможет "извести" только служитель храма. А между тем даже простенькое проклятие доставляет немало хлопот — персонаж постоянно промахивается, не может нормально реализовывать заклинания и вообще ведет себя крайне антисоциально.



Диагноз

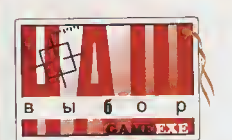
Игра хороша. Might and Magic VI, к счастью, осталась чистейшей ролевой игрой, практически не поддавшись веяниям моды. Это импонирует. Сюжет легко раскручивается, недостатка монстров не ощущается, и всегда найдется кто-нибудь, не уступающий по военной мощи вашей четверке. Ваш отряд даже может быть временно расширен до шести человек, что приятно — надоедает вечно (последние Ultima, Diablo) бродить одному и носить на себе всю поклажу! Бои несколько однообразны, но благодаря широкому ассортименту и огромному количеству монстров берут свое.





8. Говорят, паромщик — такая душка!

9. Каждый раз после смерти вас направляют сюда, в самое начало.



Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

Разработчик	**New World Computing**
Издатель	**3DO**

Резюме

Это — классика. Поэтому посмотреть игру стоит хотя бы для общего образования. Не поленитесь!

Системные требования

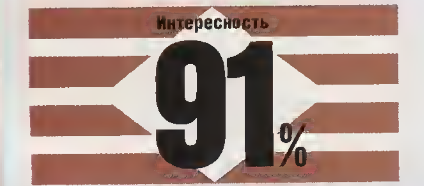
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium90**
Память	**16 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- 170 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**89%**
Звук	**80%**
Сюжет	**89%**



И Г Р О В О Е Ж Е Л Е З О

ASUS P2B

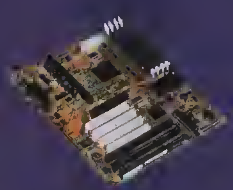


Нам действительно понравилась новая плата от ASUS. P2B — это наш выбор.



117

ABIT BX6



BX6 — очень интересная и в целом отличная плата. Будет особенно полезна любителям разгона процессоров, а также пользователям, реально нуждающимся в четырех слотах для DIMM.



специальный приз

118

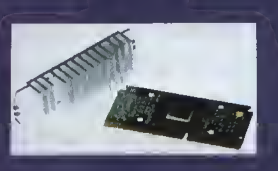
MSI MS-6116



MS-6116 — добротно сделанная плата. Если вы не приверженец рискованных экспериментов с разгоном процессоров — присмотритесь к продукции MSI.

118

Celeron

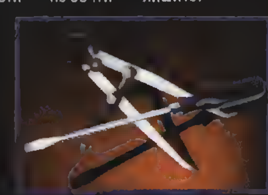


Если вы ограничены в средствах, не очень заботитесь о максимальной скорости бизнес-приложений, однако хотите получить достойное количество fps в новых 3D-играх, то Celeron — непревзойденный выбор.

120

Николай Радовский

Разработчики и дистрибьюторы прессу любят. Ее поят пивом на "Комтеке" и дают поиграть с новыми железками. Читатели, похоже, тоже (иначе бы не читали). Читательский интерес к железу выливается в море писем, приходящих ко мне ежедневно. Большинство из них требует подробных ответов. К сожалению, я просто не успеваю реагировать вовремя. Поэтому, если вы не получили мой ответ через неделю, а вопрос не потерял актуальности — не сочтите за труд переслать письмо еще раз. В этом номере я планировал опубликовать тесты 100-мегагерцовых плат как для Pentium II (Slot 1), так и для Pentium (Socket 7). В силу технических проблем, тесты последних пришлось отложить. Правда, после появления Celeron я вообще не вижу большого смысла в покупке плат Socket 7 для игр. Если вы не согласны со мной и желаете увидеть тесты этих плат на страницах железного отдела — пишите.



На все 100!

Железный отдел Game.EXE тестирует первые материнские платы на чипсете 440BX

Николай Радовский

15 апреля сего года корпорация Intel официально объявила о начале продаж целого ряда новых процессоров. Теперь семью Pentium II возглавляют процессоры с частотами 350 и 400 мегагерц. Их предшественник — Pentium II 333 — пробыл на троне всего чуть более двух месяцев. Новые процессоры интересны не столько своей тактовой частотой (недолгое царствование PII 333 — очередной пример короткой жизни любых рекордов скорости), сколько частотой системной шины.



так, в отличие от предшественников (работавших на шине 66 МГц) процессоры Pentium II 350/400 общаются с чипсетом и памятью на частоте 100 МГц. Естественно, для этого нужны новый чипсет и новая память.

Чипсет

Для новой линии процессоров был разработан чипсет Intel 440BX. В отличие от 440LX (предыдущего чипсета для Pentium II) BX официально может работать с процессором и памятью как на частоте 66 МГц, так и на частоте 100 МГц. В принципе материнские платы, поддерживающие 100-мегагерцовую системную шину, выпускались и на базе LX (пример — Abit LX6). Мне, правда, неизвестны прецеденты стабильной работы этих плат на 100 МГц. Проблема даже не в том "сможет ли чипсет работать на таких частотах или нет". Дело в том, что в LX тактовая частота шины PCI получается делением частоты системной шины пополам. Увеличение частоты последней приводит к разгону PCI и устройств на ней (например видеоадаптера, контроллеров IDE и SCSI). Некоторые устройства начинают нестабильно работать уже при частоте PCI 37 МГц. На частоте 41 МГц серьезные проблемы возникают у очень многих адаптеров PCI. Я даже слышал о случаях выхода из строя некоторых IDE-винчестеров при разгоне системной шины до 83 МГц. Аналогичные проблемы возникают и у видеоадаптеров на AGP (в LX шина AGP работает на частоте системной шины). Поэтому возможность работы материнских плат с чипсетом LX на частотах, превышающих 83 МГц, может представлять лишь чисто теоретический интерес.

Каково же было мое удивление, когда оба 32-мегабайтных 10-наносекундных модуля SDRAM заработали не только на 100, но и 112 МГц!

В чипсете BX проблема решена так: при работе системной шины на 100 и более мегагерцах частоты шин PCI и AGP получаются делением ее частоты на 3 и 1,5 соответственно. При частотах системной шины менее 100 МГц коэффициенты деления для PCI и AGP остаются неизменными: 2 и 1 соответственно. Таким образом, достигнута совместимость со всеми платами расширения. Размышления типа "если мой SCSI-хост-адаптер не работал при разгоне системной шины до 75 МГц, то со 100-мегагерцовой шиной он тем более заглючит" неверны в принципе. Никаких проблем с новой шиной быть не должно. Если, конечно, вы не займетесь разгоном оной до 133 МГц...

Память

Для того чтобы модуль DIMM гарантированно работал на 100-мегагерцовой системной шине, он должен соответствовать спецификации PC100. Спецификация была разработана корпорацией Intel совместно с ведущими производителями памяти. Документ накладывает серьезные ограничения на длину сигнальных линий в плате модуля и расстояния между ними. В модулях PC100 должны использоваться чипы памяти с временем выборки не более 8 наносекунд.

Признаться, до проведения этого тестирования я был уверен в том, что старые модули DIMM не будут работать на частоте 100 МГц. Каково же было мое удивление, когда оба моих старых 32-мегабайтных 10-наносекундных модуля SDRAM без проблем заработали не только на 100, но и 112 МГц! Из этого, естественно, не следует, что все старые DIMM будут работать на 100 МГц. Кроме того, не следует покупать для плат на BX модули памяти, не соответствующие спецификации PC100. Тем не менее использование некоторых старых DIMM на частоте 100 МГц вполне возможно.

Какой юзер не любит быстрой езды!

У многих читателей возникнет вопрос: можно ли запустить на шине 100 МГц старые (то есть рассчитанные на шину 66 МГц) Pentium II? Все зависит от материнской платы. Дело в том, что BX умеет автоматически определять тип установленного процессора и выбирать соответствующую частоту системной шины. Производитель материнской платы без проблем может обмануть механизм определения типа процессора (достаточно предусмотреть дополнительную перемычку). Было бы желание. Из четырех протестированных нами плат две позволяли запускать старые процессоры на 100-мегагерцовой шине, две — нет. За единственным исключением все платы умели работать на частотах, превышающих 100 МГц (103 и 112 МГц).

Что дают 100 МГц

Мы протестировали процессор Pentium II 300 на шинах 66 и 100 МГц. На шине 66 МГц мы устанавливали его как 66X4.5, а на шине 100 МГц — как 100X3. В зависимости от теста переход на 100-мегагерцовую системную шину приносил выигрыш производительности в пределах 1-

4%. Дело в том, что частота кэша второго уровня оставалась неизменной, а большинство обращений процессора к памяти кэшировалось. Таким образом, для архитектуры Slot-1 увеличение частоты системной шины на 50% не привело к существенному увеличению производительности в современных приложениях. Отмечу, что применение режима 2X при передаче данных по AGP имеет смысл только при частоте системной шины более 66 МГц. Иначе скорость режима 2X будет попросту не востребована.

Как мы тестировали

Перед тестированием мы устанавливали на все платы процессор Pentium II 350, 128-мегабайтный DIMM-модуль SDRAM (соответствующий спецификации PC100), а также винчестер Quantum Fireball SE 8.4. Все платы тестировались в двух конфигурациях:

1. С Matrox Millennium II PCI 8Mb в качестве 2D-акселератора и Diamond Monster 3D II в качестве 3D-ускорителя. Результаты приведены в таблице 1.
2. С 2D/3D-акселератором Asus AGP-V2740, построенным на чипсете Intel I740.

Выбор AGP-V2740 не случаен. Чипсет I740 максимально использует все возможности шины AGP (режим 2X, раздельные шины адреса и данных, конвейеризация). Мы обязательно опубликуем результаты тестирования акселераторов на этом чипсете в ближайших номерах .EXE.

Результаты приведены в таблице 2.

Для каждой платы значения в CMOS устанавливались в соответствии с рекомендациями, данными в руководстве пользователя.

ПО устанавливалось на винчестер в следующем порядке: паньевропейская версия Windows 95 OSR2, Bus Master IDE-драйверы версии 3.01 и Inf file update, USB Supplement patch, DirectX 5.0, драйверы видеоплат.

В этом тестировании мы впервые пользовались тестом Business Winstone 98. Тест измеряет производительность всей системы (в том числе винчестера, процессора, памяти, видеоадаптера), исполняя набор популярных бизнес-приложений. Тест запускался в разрешении 1024x768 high color при кадровой частоте монитора 85 Гц.

Игровые тесты (Incoming, Forsaken и Quake 2) запускались в разрешении 800x600. Для получения максимальных результатов в тестах с Monster 3D мы отключали синхронизацию обновления экрана с сигналом VSYNC и устанавливали кадровую частоту монитора 60 Гц.

С этой же целью в игровых тестах с AGP-V2740 мы устанавливали кадровую частоту монитора 120 Гц (драйверы платы не позволяют отключить синхронизацию обновления экрана с сигналом VSYNC).

Все тесты прогонялись без звука.



ASUS P2B

Формат:	**ATX**
Объем кэша второго уровня:	**нет** (на процессоре)
Количество слотов ОЗУ (DIMM):	**3**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA):	**1/4/3**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium II 233 — 400, Celeron**
Тактовые частоты системной шины:	**66, 75, 83, 100, 103, 112 МГц**
Напряжения питания ЦП:	**1,5-3,5 В** (выбирается автоматически)
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**2,0-8,0**
Производитель BIOS:	**AWARD**
Версия BIOS:	**1002**
Цена:	**$180**

P2B стал наследником P2L97 — одной из самых популярных (вполне заслуженно) плат на чипсете LX. Даже внешне плата напоминает предшественницу (многие элементы остались неизменными). ASUS не изменил классическому дизайну: частота системной шины и коэффициент умножения устанавливаются перемычками. Первые экземпляры P2L97 позволяли выполнить эти настройки в CMOS SETUP и не имели перемычек, однако, получив нарекания пользователей, компания ASUS впоследствии отказалась от такого дизайна. Также стоит отметить увеличение количества слотов ISA. P2B имеет 3 слота ISA, 4 слота PCI и один AGP (в P2L97 их было 2, 5 и 1 соответственно). Аналогичная тенденция наблюдается и в платах других производителей. Видимо, большинство пользователей пока не нуждаются в пяти слотах PCI, однако испытывают недостаток слотов ISA.

P2B позволяет использовать Pentium II 233 — 300 на 100-мегагерцовой системной шине.



Плата стала первой практически во всех наших тестах. Высокая стабильность работы P2B делает ее хорошим выбором для любителей разгона. Пожалуй, единственный серьезный недостаток P2B — наличие только трех слотов для DIMM.

Интересны результаты сравнения P2B с P2L97 (мы использовали Pentium II 233). Новая плата стабильно отставала от предшественницы на 1-2%. Проблема, видимо, кроется в недостаточной оптимизации BIOS. Полагаем, что в новых версиях BIOS она будет решена.

Итог. Нам действительно понравилась новая плата от ASUS. P2B — это наш выбор.







ABIT BX6

Формат:	**ATX**
Объем кэша второго уровня:	**нет** (на процессоре)
Количество слотов ОЗУ (DIMM):	**4**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA):	**1/4/3**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium II 233 — 400, Celeron**
Тактовые частоты системной шины:	**66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 133 МГц**
Напряжения питания ЦП:	**1,3-3,2 В**
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**2,0-5,0**
Производитель BIOS:	**AWARD**
Версия BIOS:	**CW**
Цена:	**$170**

Компания ABIT стала известна после выпуска платы LX6 — одной из самых стабильных плат на чипсете LX, снискавшей широкую популярность среди любителей разгона. LX6 не имела перемычек, а частота системной шины и коэффициент умножения устанавливались программно через CMOS SETUP (Abit назвала эту систему Soft Menu).

BX6 — очень интересная и в целом отличная плата. Она будет особенно полезна любителям разгона процессоров.

В BX6 применена новая версия Soft Menu II, позволяющая выбрать не только тактовую частоту Pentium II, но и вручную изменить его напряжение в пределах ±15% от номинала с шагом 0,05 В. Abit очень гордится этой возможностью. Ручная регулировка напряжения питания Pentium II — функция, без сомнения, интересная. Хотя полезна она может быть только при разгоне процессора.

Естественно, BX6 позволяет использовать Pentium II 233 — 300 на 100-мегагерцовой системной шине. Кроме стандартного для большинства плат на BX набора тактовых частот продукт Abit поддерживает частоту системной шины 133 МГц. Мне не удалось запустить систему на этой частоте ни с одним из имеющихся в распоряжении модулей памяти. В принципе для работы на такой частоте необходимы модули с временем выборки менее 8 наносекунд.

Наличие четырех слотов для DIMM — несомненное достоинство BX6. Компания Abit не пожалела денег на установку дополнительных микросхем буферной памяти, увеличивающих, при использовании всех четырех слотов, стабильность работы DIMM.

В большинстве тестов производительности BX6 был третьим, демонстрируя не впечатляющие, но и не провальные результаты. Надеемся, что в новых версиях BIOS производительность будет увеличена.

Хотя BX6 не шире других плат формата ATX, слот процессора максимально смещен к правому краю платы. При установке в корпус (ATX Big Tower) на ее пути встал вентилятор блока питания. С другими платами подобных проблем не возникало.

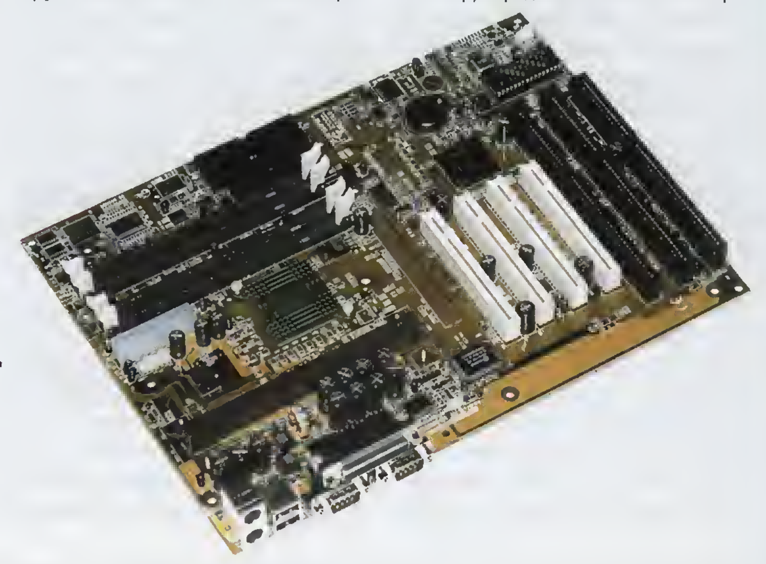
Итог. BX6 — очень интересная и в целом отличная плата. Она будет особенно полезна любителям разгона процессоров, а также пользователям, реально нуждающимся в четырех слотах для DIMM.

MSI MS-6116

Формат:	**ATX**
Объем кэша второго уровня:	**нет** (на процессоре)
Количество слотов ОЗУ (DIMM):	**4**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA):	**1/4/3**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium II 233 — 400, Celeron**
Тактовые частоты системной шины:	**66, 68, 75, 83, 100, 103, 112 МГц**
Напряжения питания ЦП:	**1,5-3,5 В** (выбирается автоматически)
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**2,0-8,0**
Производитель BIOS:	**AWARD**
Версия BIOS:	**1.0**
Цена:	**$190**

На проходившей во время выставки "Комтек" презентации компания MSI делала акцент на двух особенностях своих плат: русифицированный BIOS (точнее — процедура CMOS Setup в нем) и система мониторинга TOP Tech.

Русификация BIOS — шаг занятный, но не бесспорный. Отмечу, что русский язык не навязывается пользователю и может быть сменен на английский (для этого предусмотрена опция в Setup). Предоставленная на тестиро-



вание плата имела стандартный английский Award BIOS, а на Web-сайте MSI я не обнаружил русского AMI BIOS для нее. Видимо, поставки русифицированных плат начнутся несколько позже.

Перед слотом процессора на MS-6116 расположен гибкий ленточный язычок с термосенсором TOP Tech. При установке Pentium II язычок изгибается так, что сенсор прилегает к радиатору процессора. Согласно исследованиям MSI, при таком расположении сенсор не охлаждается потоком воздуха от вентилятора и, как следствие, не занижает температуру ЦП.

При осмотре платы я обратил внимание на 5-контактный разъем, напоминавший блок перемычек. Документация гласила, что странный коннектор — разъем SB-Link. Напомню, что в ноябре прошлого года компания Creative выпустила версию популярной звуковой платы AWE64 для шины PCI, назвав новинку AWE64D. Плата устанавливается в слот PCI и подключается кабелем к разъему SB-Link. SB-Link содержит сигнальные линии (эти линии есть в ISA, но не предусмотрены в слотах PCI) для работы с контроллером DMA 8237 и контроллером прерываний 8259. Таким образом, в DOS обеспечивается полная аппаратная совместимость с Sound Blaster 16. На словах стандарт SB-Link был поддержан производителями материнских плат Asustek, Elitegroup, Giga-Byte. Однако MS-6116 — первая плата с SB-Link, попавшая к нам на тестирование. Хотя на Web-сайте Asustek сообщается о наличии разъема SB-Link на P2B, в описании платы о нем ничего не сказано. Владельцы MS-6116, решившие использовать экзотический коннектор, столкнутся с нетривиальной проблемой поиска AWE64D. Плата не поставляется конечным пользователям. Более того, насколько мне известно, поставки AWE64D в Россию по официальным каналам не планируются вообще.

Вернемся к MS-6116. MSI традиционно не поощряет любителей разгона. Хотя эта плата поддерживает "нестандартные" частоты (75, 83, 103, 112), использовать старые Pentium II на 100-мегагерцовой шине она не позволяет. Для Pentium II 233 — 333 можно выбрать только следующие частоты шины: 66, 75 и 83 МГц. Для Pentium II 350 и 400 поддерживаются только частоты 100, 103 и 112 МГц. Выбор частоты шины и коэффициента умножения осуществляется программно через CMOS Setup.

Плата оснащена четырьмя слотами для DIMM, однако в отличие от BX6 не имеет буфера данных. Напомню, он может быть полезен только при использовании четырех модулей DIMM одновременно.

В наших тестах производительности MS-6116 заняла почетное второе место, оторвавшись от BX6 в тесте Winstone менее чем на 1%. Отмечу, что при выборе материнской платы не следует руководствоваться исключительно результатами тестов производительности. В реальной жизни вы просто не заметите разницы между платами в 0,5 FPS или 1% Winstone. Необходимо учитывать функциональные возможности платы. Например, выбирая между MS-6116 и BX6, я предпочел бы последнюю как имеющую больше настроек и буфер данных. Из сказанного выше отнюдь не следует, что MSI сделала плохую плату. Просто очень нелегко составить серьезную конкуренцию продукции Asus и Abit.

Итог. MS-6116 — добротно сделанная плата. Если вы не приверженец рискованных экспериментов с разгоном процессоров — присмотритесь к продукции MSI.

Tyan Tsunami

Формат:	**ATX**
Объем кэша второго уровня:	**нет** (на процессоре)
Количество слотов ОЗУ (DIMM):	**3**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA):	**1/5/2**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium II 233 — 400, Celeron**
Тактовые частоты системной шины:	**66, 100 МГц**
Напряжения питания ЦП:	**1,5-,5 В** (выбирается автоматически)
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**3,5-5,0**
Производитель BIOS:	**AMI**
Версия BIOS:	**WinBIOS 1.03**
Цена:	**$240**

Самая дорогая из предоставленных на тестирование плат, Tsunami, единственная обладала пятью слотами PCI и двумя ISA. Признаться, я предпочел бы именно такую конфигурацию. Однако, судя по всему, большинство пользователей со мной не согласны.

Похоже, что при проектировании Tsunami компания Tyan очень торопилась. Результат — ошибки в разводке. На плате я обнаружил целых две (!!!) напаянных проволочки, причем одна (довольно длинная) вела к третьему слоту DIMM. Расположение разъема пи-



тания и батарейки в правом углу платы (рядом с разъемами IDE и FDD) также вызывает недоумение. Зато на пла-

Похоже, что при проектировании Tsunami компания Tyan очень торопилась. Результат — ошибки в разводке.

те установлен динамик, позволяющий обойтись без внешнего спикера.

Tyan традиционно производит не раз-

гоняемые платы. Tsunami — очередное тому подтверждение. Перемычками задается только коэффициент умножения. Частота системной шины (66/100 МГц) определяется автоматически (в зависимости от установленного процессора). И никаких тебе 75, 83 или 112 МГц. Радиатор на чипе 82443BX отсутствовал только у этой платы.

Tsunami была единственной платой с BIOS фирмы AMI. Помнится, в свое время именно эта компания была ведущим разработчиком BIOS. Однако постепенно AMI сдала позиции, а лидером стал Award. Возможно, что разработка BIOS (точнее — процедуры CMOS Setup) с графическим интерфейсом была одной из причин неудач AMI. Именно таким BIOS и оснащен Tsunami.

Я недолюбливаю графический Setup, так как считаю, что поддержка мыши и окошек — далеко не важнейшие его свойства. Зато неудобство работы в Setup с клавиатурой и ограниченная красивостями площадь экрана — серьезные недостатки.

В тестах производительности Tsunami занял последнее место. Хуже всех плата проявила себя в тестах с AGP-акселератором. Хотя не исключено, что низкая производительность стала следствием "сырости" BIOS.

Итог. Ошибки в разводке и низкая производительность AGP — слишком серьезные недостатки. Если пять слотов PCI необходимы вам любой ценой — подумайте о Tsunami. Всем остальным я посоветовал бы обратить внимание на предыдущие платы.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие материнские платы и оборудование для тестов:

"Интерком"	150-8212
"Техника-Сервис"	202-3545
"Гарант-Сервис+"	932-9246
IPLABS	128-6631

Таблица 1

Тесты\Платы	Asus P2B	MSI MS-6116	Abit BX6	Tyan Tsunami
Business Winstone 98	25.1	24.8	24.6	24.6
CPUmark 32	899	873	871	877
FPUmark	1800	1790	1790	1800
Incoming 800X600	60.9	60.9	60.9	60.9
Forsaken 800X600	98.5	98.4	98.4	98.3
Quake 2 demo1 800X600	61.6	61.6	61.5	61.5
Quake 2 massive1 800X600	50.1	49.9	49.9	49.9

Таблица 2

Тесты\Платы	Asus P2B	MSI MS-6116	Abit BX6	Tyan Tsunami
Business Winstone 98	24.5	24.2	24.2	24
Incoming 800X600	32.6	32.7	32.7	32.2
Forsaken 800X600	42.5	42.4	42.3	41.8

Мал Celeron, да дешев

Железный отдел .EXE тестирует новый недорогой процессор



Николай Радовский

Кроме старших моделей Pentium II 15-го апреля был анонсирован еще один небезынтересный процессор. Intel нарек его Celeron и позиционирует как процессор для систем начального уровня.



Так что же представляет собой новый ЦП? Эффективен ли он в суровых сетевых deathmatch'ах? Попробуем разобраться.

Обделенный

Celeron стал младшим членом семейства Pentium II. Процессор ориентирован на пресловутый рынок "PC дешевле $1200" (похоже, что каждый производитель трактует этот термин по-своему).

Первое, на что обращаешь внимание, глядя на Celeron, — отсутствие пластикового корпуса, предохраняющего печатную плату от повреждений. Похоже, Intel радикально подошел к вопросу экономии при производстве. Для крепления радиатора в печатной плате предусмотрены четыре сквозных отверстия.

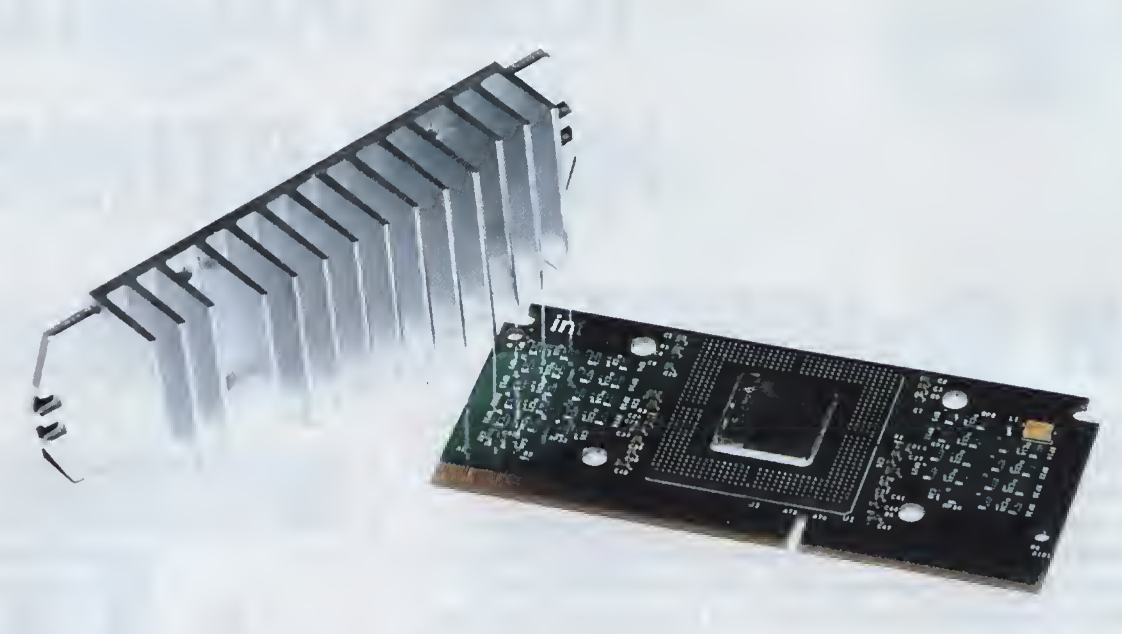
Первое, на что обращаешь внимание, глядя на Celeron, — отсутствие пластикового корпуса, предохраняющего плату от повреждений.

Ядро Celeron произведено по технологии 0.25 МКМ, впервые примененной при производстве Pentium II 333 (Pentium II 233 — 300 произведены по технологии 0.35 МКМ).

Однако для того, чтобы новичок не конкурировал с Pentium II 233, тактовую частоту Celeron ограничили 266 МГц (точнее, ограничили коэффициент умножения ЦП/Шина). Процессор официально поддерживает только 66-мегагерцовую системную шину (что, впрочем, не мешает запускать его на шине 100 МГц на платах типа BX6 и P2B).

Новый ЦП отличается очень малым энергопотреблением и питается от напряжения в 2 В. Основное отличие Celeron от старших братьев — полное отсутствие кэша второго уровня. Напомню, что все Pentium II несут на

борту 512 килобайт оного. Как и положено члену семейства Pentium II, новичок устанавливается в разъем Slot 1. Единственное, что требуется от производителя материнской платы (вне зависимости от чипсета 440FX, 440LX или 440BX) для обеспечения совместимости с Celeron, — модификация BIOS. Все протестированные в этом номере платы могли работать с новым процессором. Правда, в некоторые из них пришлось установить обновленный BIOS.



Из-за отсутствия у Celeron корпуса для его фиксации используется новый крепеж, который держится в материнской плате на пластиковых защепках, а не привинчивается к ней. Проблема в том, что у многих материнских плат (например Asus P2B и P2L97) болты крепежа для Pentium II намертво приклеены, делая невозможной установку креплений для "младшего брата". Несомненно, в такие платы Celeron установить можно, однако нет никакой гарантии того, что незакрепленный процессор будет сидеть в слоте "смирно".

Как мы тестировали

Мы решили сравнить Celeron с тремя ближайшими соперниками: Pentium II 233, Pentium 233 MMX и AMD K6 266. Pentium II и Celeron мы тестировали на материнской плате Abit BX6. Pentium и K6 — на плате Asus TX97-X.

Перед тестированием мы устанавливали на все платы два 32-мегабайтных DIMM-модуля SDRAM с временем выборки 10 наносекунд, винчестер Quantum Fireball SE 8.4, Matrox Millennium II PCI 8Mb в качестве 2D-акселератора и Diamond Monster 3D II в качестве 3D-ускорителя.

Игровые тесты (Incoming, Forsaken и Quake 2) запускались в разрешении 800x600. Для получения максимальных результатов в тестах с Monster 3D отключалась синхронизация обновления экрана с сигналом VSYNC и устанавливалась кадровая частота монитора 60 Гц.

Все тесты прогонялись без звука.

Итоги

Признаться, до момента получения результатов тестов я очень скептически относился к будущему Celeron. Тенденция к постоянному увеличению объема кэша второго уровня сохраняется, поэтому процессор, полностью лишенный оного, на бумаге выглядит анахронизмом. Действительно, активно работающие с цепочисленной арифметикой приложения очень часто активно используют кэш второго уровня для хранения данных. Взгляните на результаты Winstone (тест производительности, базирующийся на бизнес-приложениях): Celeron отстал даже от Pentium 233MMX (процессора предыдущего поколения, работающего на меньшей тактовой частоте). Однако в 3D-играх, активно использующих сопроцессор и мало зависящих от кэша второго уровня, ядро Celeron демонстрирует всю свою мощь.

Лично мне для повседневной работы вполне достаточна скорость Pentium 166MMX. Однако медлительность новых 3D-игр была основной причиной последних апгрейдов моей системы. Вспомните (см. .EXE #4'98), как растет производительность Voodoo 2 при переходе с Pentium на Pentium II. В игровых тестах Celeron близок к Pentium II 233, обгоняя старшего брата в deathmatch'вом тесте Quake 2 (massive1). Pentium 233 MMX стабильно отставал от Celeron на 9-10 fps. K6 266 оказался последним.

Итак, если вы ограничены в средствах, не очень заботитесь о максимальной скорости бизнес-приложений, однако хотите получить достойное количество fps в новых 3D-играх, то Celeron — непревзойденный выбор. K6 остается прекрасным вариантом для недорогих офисных компьютеров. Pentium MMX, похоже, не имеет будущего.

Похоже, что в стандартной конфигурации акселератор Voodoo 2 будет иметь именно 12 Мбайт памяти.

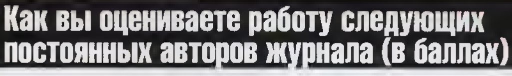
В заключение несколько советов по выбору материнской платы для Celeron. Специально для этого процессора Intel разработал новый чипсет — 440EX. Фактически, EX — это упрощенная версия старого доброго LX. Платы на EX могут иметь слот AGP, не более трех слотов PCI и два слота DIMM. EX совместим с процессорами Pentium II 233 — 333, но не работает со старшими моделями (Pentium II 350 и далее). Если вы крайне ограничены в средствах и не заботитесь о возможностях расширения системы — покупайте плату на EX. Тем, кто хочет получить недорогую игровую систему с широкими возможностями расширения, я советую купить Celeron, недорогую плату на BX (Abit BX6 — отличный вариант) и модуль DIMM, соответствующий спецификации PC100.

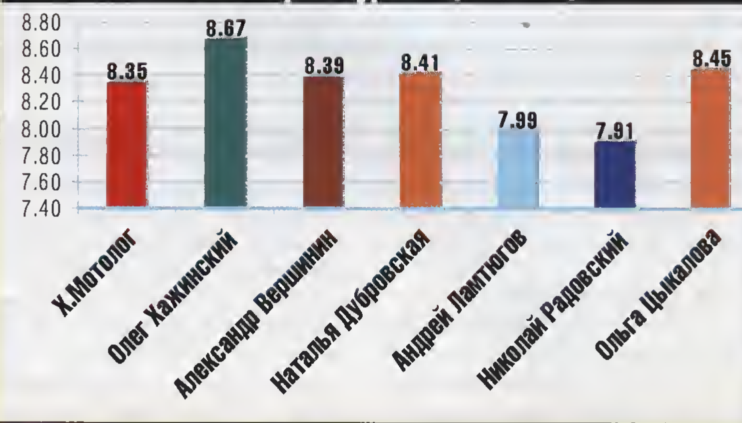
Тесты\Процессоры	Celeron	Pentium II 233	Pentium 233 MMX	K6 266
Business Winstone 98	17.3	20.0	17.9	19.7
CPUmark 32	403	595	459	587
FPUmark	1270	1210	916	867
Incoming 800X600	52.6	57.4	41.3	40.3
Forsaken 800X600	81.0	B7.1	72.4	65.2
Quake 2 demo1 800X600	52.4	53.1	42.8	34.5
Quake 2 massive1 800X600	39.2	38.6	30.7	24.4

Как объять необъятное и вывести среднее

Ваша дорогая .EXE-редакция наконец-то подводит итоги глобального анкетироваиия, проведенного в #12'97, и объявляет список самых удачливых читателей — тех, кому улыбнулась фортуиа при розыгрыше призов, предоставлеииых нашими добрыми спонсорами

Статистика зиает все. Даже то, сколько аикет вы, любезиые читатели, заполиили.
Чуть больше 4000 (!) — вот сколько геймеров ие полеиилось: а) поиаставить галочек в иашей бескоиечиой аикете, а потом уложить ее в коиверт и бросить в почтовый ящик, б) поиаставить точечек в электроиином варианте иашей бескоиечиой и нажать Enter. Спасибо всем!
Некоторое количество этих иезаметиых героев очеиь скоро, уже в коице этого отчета иайдет заслужеииая иаграда: слепая судьба ясно указала нам, кто из "заполиянтов" заслуживает игрушки в красивой коробке, кто кепки, кто футболки, а кто — целого (хоть всего и 30-часового) подключеиия к Иитериету.
Мы же, ие мудрствуя лукаво, займемся привычиым статистическим делом: свалим все в кучу, хорошеиько пересчитаем и выведем золотую середиину — иашего "средиевзвешеииого читателя"; такого, которым вы, иесомиенно, ие являетесь, ио каким вас желают видеть Ее Величество Статистика и Его Вульгариость Рынок. Мы точио, в процеитах, оцеиим и ваш уровеиь образования, и игровые пристрастия, и даже половую прииадлежиость.
О вас личио это не скажет иичего — зато массу интересиого расскажет о иас самих, и ие "средиих", а иастоящих. Так что ие торопитесь пролистывать эти две страиички, даже если вас всю жизнь исправио тошиит от слова "диаграмма". Почитайте. Это иитересио.





О журиале

Среди прочего вам, наши суровые критики, было предложено оценить по десятибальной шкале "интересность" рубрик и работу отдельных авторов журнала. Здесь несомненным лидером оказался главEXEстратег *Олег Михайлович Хажинский*, коему сам бог велел смотреть на десять ходов вперед. А вообще ваши предпочтения выглядят так: 8,45 за рубрику и 8,67 "за себя" — результат на удивление ровный. Кто играет — тот читает, кто читает — тот любит!



С остальными — сложней, ибо среднее — оно среднее и есть, и 8,35, полученные обожаемым народом Мотологом, объясняются не тем, что все дали ему "мало", а тем, что часть отдала ему все, что могла, за его "гениальность", а часть пожелала стереть его с лица земли и смолоть в порошок "за нахальство". Об остальном делайте выводы сами, но не раньше, чем загляните в раздел "О вас" и узнаете, во что вы, "средние", предпочитаете играть. Только не забывайте, что объективность — штука капризная, особенно такая, выведенная "от среднего".



Кстати, меньше всего вас прикалывает в нашем журнале "звук", а больше всего — "интересность". Виват! Будь мы игрушкой — точно удостоились бы "Вашего выбора"!

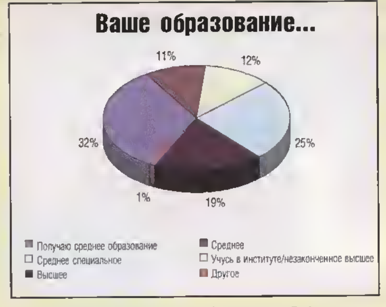
О вас

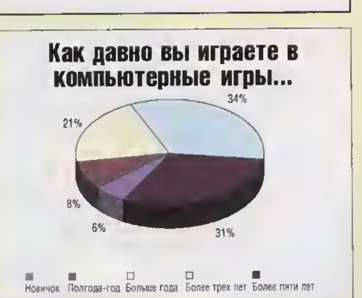
О, это — самое интересное! Кто вы, наш читатель — серость беспросветная или умница с дипломом? Скряга или мот? Сколько лет живете на свете и сколько из них

Чем же порадовали наши спонсоры усердных участников анкетирования? И кому повезло — крупно и по мелочи? Сейчас узнаем!

Тяпкин Антон (Москва)! Вы у нас "вытащились" первым! Получите ну оччень крутой джойстик CH Force FX (производства всемирно известной компании Gravis), предоставленный московской фирмой "Мультимедиа Клуб"! Наши вам поздравления!
Берчанский Николай (Владивосток) и **Александров Игорь** (Раменское) — распишитесь за получение коробки "Противостояние: опаленный снег" (фирма "Дока").
Пшеничников Владимир (Курган), **Богданов Р.** (Энгельс) и **Бессчастный Игорь** (Москва) получают наших любимых "Аллодов: печать тайны" ("1С").
Кравцов Сергей (Владимир) — комплект мультимедийных звуковых колонок S-520 AV производства Jazz Hipster (предоставила фирма "Теле-Сервис МС").
Шамшурин Е.Г. (Каменск-Уральский), **Гайсин Фаниль** (Уфа) и **Гаркуша Виктор** (Оленегорск) — игра "Дальнобойщики" ("1С").
Степанов Константин (Москва), **Чебурин Александр** (Полярные зори), **Кашин Виталий** (Люберцы), **Савицкий Павел** (Москва) и **Поздняков Сергей** (Саратов) — фирменные фут-болки Eidos от московской компании Soft Club.
Мирзоев Низами (Москва) — комплект великолепных колонок S-707 AV ("Теле-Сервис МС").
Анучин Женя (Курган) и **Панов Олег** (Якутск) — игра "На сопках Маньчжурии" ("Дока").
Егошин В., **Столяров Дмитрий** (Москва) и **Якупов Ильдар** (Уруссу) — игра "Братья Пилоты. По следам полосатого слона" ("1С").
Игорь Блумс (Рига) — игра "Монти Пайтон и поиски Святого Грааля" (компания "Амбер").
Кисиль Максим (Москва) и **Иванов Владимир** (Белгород) — джойстики Gravis Gamepad Pro ("Мультимедиа Клуб").
Спириденко Николай (Москва) и **Кисилев Сергей** (Энгельс) — игра "Паркан" (фирма "Никита").
Шувалов Дмитрий (Пенза) и **Дубов Андрей** (Магадан) — игра "Сказки на бересте" ("Дока").
Назаров Вадим (Москва) — игра "Эйс Вентура" ("Амбер").
Тютиков Сергей (Ангарск) — игра "Бермудский синдром" ("Амбер").
Тюрин Алексей (Ногинск), **Орлов Николай** (Пушкино) и **Жестков Дмитрий** (Санкт-Петербург) — джойстик Gravis Blackhawk ("Мультимедиа Клуб").
Салимгареев Рустам (Москва) — игра Pro Pilot ("Электротех Мультимедиа").







играетесь в игрушки? А в какие? А сколько часов в..?

Отойдите подальше от зеркала и спрячьте паспорт, мы вам обо всем расскажем!

Итак, вы, разумеется, относитесь к мужеску полу. Это даже не обсуждается — дамы в вас, товарищ "средний, всего-навсего на 2% (что явственно намекает на наличие демографической катастрофы в игровом мире). Весьма велик шанс, что вам от 15 до 22 лет (55%) или больше (26%)...

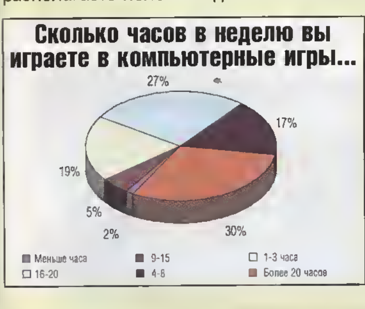


...что вы учитесь в институте или уже его закончили (аж 44,04%!!!), но и на школьника/обладателя среднего образования вы смахиваете изрядно (43,38%).

Несмотря на сравнительно юный возраст, вы начали играть очень давно — больше 3-5 лет назад (65%)...

...а предпочтение отдаете стратегиям разных мастей (31%), а еще — симуляторам, прежде всего — автомобильным (25%), и экшенам (14%)...

...тратя при этом на приятное занятие сидения у монитора никак не менее 4-8 часов в неделю! Причем вы неравнодушны к многопользовательским играм (60%), и часто располагаете полезной для этой забавы доступом в Интернет.



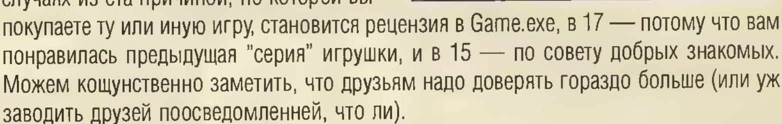


За год вы тратите на покупку игр либо до 450 (тысяч) рублей (38%), либо рвете рубаху на груди и выкладываете аж 500—750 кровных (34% читателей)!

Немного, но вы можете себе это позволить — ведь вы отнюдь не брезгуете пиратскими поделками! 93% — это о чем-то говорит!

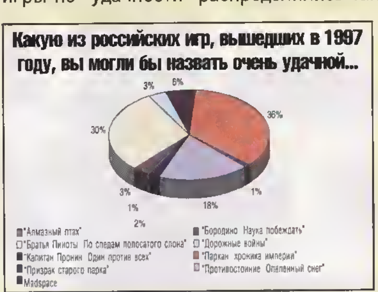
Приобретая игры, пользуетесь ли вы услугами пиратов...

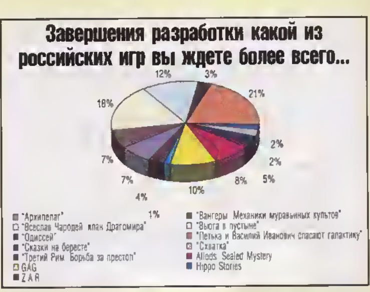
56%
37%
7%
Да Иногда Нет



У вас правильный подход к жизни: в 34 случаях из ста причиной, по которой вы покупаете ту или иную игру, становится рецензия в Game.exe, в 17 — потому что вам понравилась предыдущая "серия" игрушки, и в 15 — по совету добрых знакомых. Можем кощунственно заметить, что друзьям надо доверять гораздо больше (или уж заводить друзей поосведомленней, что ли).

Из российских игр прошлого года вам больше всего понравились "Паркан" и "Братья Пилоты" — но об этом вы уже знаете (например из своего же Хит-листа). Вообще же игры по "удачности" распределились так:





В том же, что касается отечественных разработок, самые большие игровые надежды вы связываете с компаниями "1С" и "Никита". Впрочем, геймеру на самом деле плевать, кто разрабатывает, а о потенциальных возможностях ему судить вообще очень сложно, поэтому этот график — скорее рейтинг известности и долговечности, чем "надежд" как таковых.

Судя по нашим результатам, наиболее ожидаемые игры при этом — "Петька и Василий Иваныч спасают галактику" (21%) и "Всеслав Чародей" (18%). Так что... Поговорим-ка лучше о вашем "железе"!

О вашем компьютере

Надо отдать вам должное: ваш компьютер идеально "заточен" под игрушки. В нем 16—32 мегабайта ОЗУ (86%), процессор Pentium MMX, 133 и выше (61%), а "четверок", дорогие друзья, у вас уже не осталось — никак не больше 5%! И это правильно. Само собой, вы работаете под "странной" Windows 95 (а подо что еще сейчас бывают игрушки?!) — 73% и изредка — под DOS (20%).

Правда, с графическими ускорителями дело у вас обстоит так себе: только 19% наслаждаются играми по Радовскому, причем принципиально предпочитают Diamond Monster 3D (62%). Впрочем, у вас все впереди: 71% читателей твердо намерен произвести апгрейд компьютера в этом году.

Вот и производите! А мы займемся своим делом: проведем лотерею и разошлем по нашей необъятной Родине подарки тем, кого так любит слепая Фортуна, водившая нашей рукой над пачкой анкет...

Впрочем, секундочку, совсем забыли сказать... Вы знаете, сколько читателей .EXE, отказавшись от услуг больших и малых отечественных и западных производителей компьютеров, самолично собрали своего железного друга? Не знаете?! Пожалуйста — аж 29%. Диаграммка прилагается, любуйтесь, вы — форменный Самоделкин! За что и любимы...



Андрей Хон (Новосибирск) — игра Space Hulk ("Электротех Мультимедиа").
Белобородов М. (Иркутск) и **Каркачевич Сергей** (Владивосток) — игра "Третий Рим" ("Дока").
Кожаев Вадим (Оренбург) — игра Wipe'Out ("Электротех Мультимедиа").
Низаметдинов Тимур (Москва) — игра Lords of Magic ("Электротех Мультимедиа").
Фурсов Александр (Киселевск) — игра Madspace (Auric Vision).
Ким Александр (Иркутск) — игра Excalibur ("Электротех Мультимедиа").
Груздев Антон (Нягань), **Урбанович Д.** (Красноармейск), **Ульзутуев Евгений** (Янтарный), **Васильев Сергей** (Камышин) и **Дерюгин Анатолий** (Москва) — настольная ролевая игра "Магический Меч" ("Мультимедиа Клуб").
Супрунов Дмитрий (Краснодар) — игра Z.A.R. (Auric Vision).
Полиараниди Далис (Новороссийск) — комплект из четырех мультимедийных энциклопедий ("Электротех Мультимедиа").
Дымников Александр (Владимир) — игра "Приключения Кота в сапогах" ("Электротех Мультимедиа").
Каторин Денис (Северодвинск) и **Рожин Андрей** (Новосибирск) — игра "Международный чемпионат Ралли" с дополнительными трассами ("Дока").
Квашнин Денис и **Стенин Николай** (Екатеринбург) — игра "Киеко и Потерянная ночь" ("Дока").
Карпеченко Николай (Красный Сулин) — игра Eraser ("Электротех Мультимедиа").

И последний приз — 30 часов бесплатной работы в Интернете — от московского Internet-провайдера ORC. Здесь мы не смогли быть до конца объективными и выбирали призеров только среди москвичей, уже имеющих модемы. Полагаем, нет смысла объяснять, почему!

Вот они, новые пользователи Интернета:

Азиков Игорь, Потапов Иван, Назимкин Денис, Предан Петр, Волков Юрий, Кардонский Дмитрий, Маслов Константин, Поляков Юрий, Милованов Дмитрий, Козинов Игорь.

НАШИ СПОНСОРЫ

"1С"
"Амбер"
"Дока"
"Мультимедиа Клуб"
"Никита"
"Теле-Сервис МС"
"Электротех Мультимедиа"
Advanced Gravis
Auric Vision
ORC
Soft Club







Cover Story

Vangers Are Here!

Vangers, yet another grandiose Russian project that we have followed since its inception, is finally heading towards store shelves. Developed by K-D Lab, a Kaliningrad-based award winning games developer, this ingenious mix of action and adventure with RPG elements is in fact a simulator of the life of Vangers, the creatures that inhabit a wonderful and unpredictable 3D universe and drive weird mechanized vehicles. Its voxel graphics engine is perfect for creating 3D landscapes. Generated with the use of homemade Surmap ART technology, its map is a piece of art. We are fascinated with its surrealistic beauty and gameplay. Our final review of this game is yet to come. Here we offer you a most comprehensive introduction to the world of Vangers and an interview with its developers.

Strategy

Spring is out there and we are tired of X-COM clones and other brain-twisting strategy stuff that used to be fun in winter. We want to play something more action-like, such as **Commandos: Behind the Enemy Lines**, by Pyro Studios/ Eidos Interactive. Its demo version sets a new standard for the genre niche of tactical action and offers excellent gameplay. Great realism of detail in graphics and behavior! Summer is going to be hot!

Don Capone, by Byte Enchanters OY, Snowball Interactive/ 1C, is a Russian remake of an old 8-bit color Finnish online game Legal Crime. Redrawn in High Color, with excellent jazz music added, the gangster world of Chicago 1932 became more colorful and attractive. After completing single-player missions don't forget to use its powerful multiplayer capabilities – that's where the fun starts! Russian Internet servers are ready to welcome Mafia family members.

Action

Heretic II is again in the charts of upcoming titles, only this time the game is going to reach a higher action and artistic orbit. This third-person action-shooter with magic spells, elements of adventure and a deathmatch will be completed by Christmas. Read all about its artistic and gameplay beauties in an exclusive interview **Brian Pelletier**, Raven's lead designer, gave to .EXE.

The demo of **Descent: Freespace. The Great War**, by Volition, shows that the developers have studied well the lessons of the most recent super hits of the genre. Excellent graphics, ease of control and astounding realistic effects! Take the best from the best and make it better!

Forsaken, by Probe/Acclaim, is a triumph of minimalistic philosophy that only highlights its fantastic gameplay. Every inch of its 3D world is screaming for action. A 3D accelerator will make it a triumph of special effects and a joy of color and light. Combined with steady 3D graphics speed and techno music, it makes a great enjoyment. Our Choice!

Tonic Trouble, by Ubi Soft, is a fascinating story of Ed, an unlucky space traveler, who was sent out to have an incredible adventure after having a sip out of a can of tonic. You only need to help him to survive in the unfriendly environment of an alien planet. Is this game worth all of its heavy hardware demands? Our reviewer says yes and predicts TT is going to be the best arcade of the year. Our Choice!

Incoming, by Rage Games, is another testimony to the axiom that arcade is a living genre. It offers a great variety of missions with good controls and multiplayer capabilities. A winning combination of great gameplay and terrific graphics! Our Choice!

Adventure

Riana Rouge, by Black Dragon, is a very politiKally inKorreKt protest against conservative tastes through an attempt to parody all possible game genres. Are sex and violence a true bottom-line of a commercial success? What are the limits of human stupidity? Either way you are to experience another challenge to the tastes and morals of society.

Of Light and Darkness: The Prophecy, by Tribal Dreams/ Interplay, is a poorly implemented attempt to reinvent the genre of adventure. Real-time, "atmosphere", and nice graphics will not make this dull and amorphous exercise in redefining the genre more playable in comparison with good old classics.

Black Dahlia, by Take 2, offers an epic adventure very reminiscent of Ripper, only much improved. Tons of puzzles (could be more logical but we provide a cheat list), great 3D atmosphere and plenty of video make it a real adventure game. With more puzzle/gameplay integrity it could have been Our Choice!

Byzantine: The Betrayal, Stormfront Studios/Discovery Channel Multimedia, adds interactive and educational aspects to the traditional video adventure. You wouldn't find a better video guide for your next trip to Istanbul.

Despite all the advertising fuss and beautiful screenshots, **Starship Titanic**, by The Digital Village/Simon & Schuster Interactive, turned out to be a disappointment. The return to text interface failed to revive the adventure. It is merely a collection of dull puzzles in a beautiful world of brainless robots.

RPG

A new installment in the classic series **Might and Magic VI: The Mandate of Heaven**, by New World Computing/3DO, shows what a traditional "pure" RPG should be with a great gameplay and nice implementation. A classic example of the classic genre. Our Choice!

Hardware

After testing the latest 440BX motherboards our test lab returned the following results: Our Choice! goes to **ASUS P2B**, Special Prize and Best Buy go to **ABIT BX6**.

Эксклюзивный распространитель журнала «Game. exe»
ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.

Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (В182) 23-92-03

ИЧП «Зрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345

ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531

Компаиия «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86

ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38

ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463

ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71,-19-12

СКБ «Коитур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893

ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34

ООО «Сегодия-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952

НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979

Производствеииое объедиииеиие «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175

ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11

ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324

ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3ВВ3

АОЗТ «Урап-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734

АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98

ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47

ОАО »НЗТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05

ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17

ОООО «Домашиий компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27

ООО «Компьютериый учебио-демоистрациоиый цеитр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36

ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04

НПП «Техиопиик»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813

Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35

«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044

ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51

ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849

ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720

ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27

ООО Компаиия «Техиотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47

ООО «Оргтехиика»
г.Сургут (3462) 22-50-44

ЗАО «Компаиия Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784

ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182

ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59

ООО ПКФ «Кпио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029

«Софт-Зйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22

«Зльф Софт Техиопогии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78

ИК ООО «РЗМ-иифо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170

«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

УКРАИНА

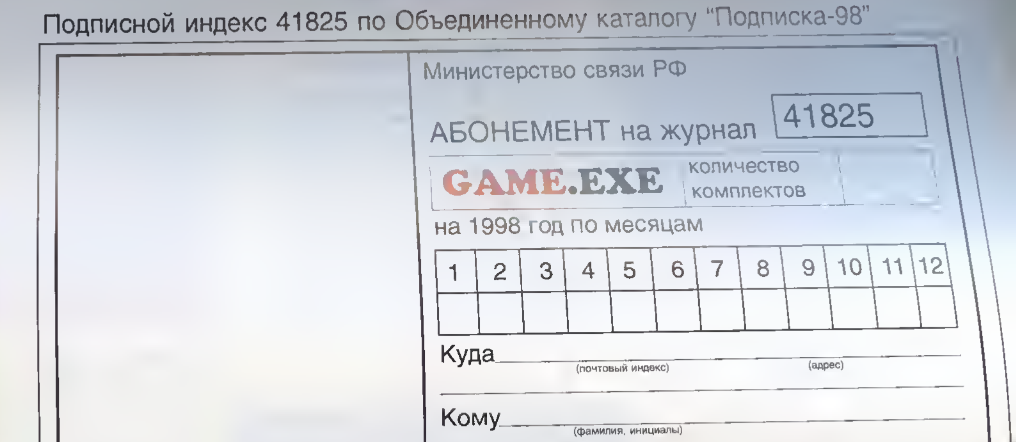
«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98».
Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс — 41825





Доставочная карточка

ПВ	место	литер

на журнал 41825

GAME.EXE

стоимость	подписки	руб.	кол-во комплектов	
	переадресовки	руб.		

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

RUSSIAN DEVELOPERS FILE

NIKITA

Moscow

Nikita Ltd is a Russian developer and publisher of computer games and edutainment programs since 1991 with over 30 employees.

SIXTH DIMENSION

Once upon a time there was an ordinary 15-year-old girl named Darya. One ordinary morning she woke up and felt wings on her back. The wings were not imaginary but real bee wings! The first Dragonfly she happened to meet told her that this transformation wasn't a dream but simply a typical practical joke of the evil Sorcerer who lived in an old house near the forest. Only the Sorcerer's secret hidden potion could break the spell. In order to find the potion, Medarya the bee (Darya) has to view the world to which she was accustomed through different eyes, learn to fly and explore the smallest Nooks and crannies of the house. She will meet the tiny inhabitants of the Sorcerer's home and help them overcome serious problems.

IRON STRATEGY

After the Argus Station rebellion was put down, the ensuing relative peace did not last long. The Trade League, stepping up the arms race, began experimenting with warbots. The training ground chosen was a small planet



In order to survive, the hero must muster his resources to capture enemy war, industrial and scientific installations.

in a little-known star cluster very like the cultivated planets of the Green Ring. The aim of the League's warbot experiments was to upgrade their collective tactical and technological fighting capabilities. The mission: limited military-industrial expansion. In order to survive, the hero must muster his resources to capture enemy war, industrial and scientific installations. He must make scientific discoveries, develop and mine minerals, create new kinds of weapons having advanced artificial intelligence and control groups of warbots as well as engage in one-on-one battle. The new "Iron Strategy" feature allows the player to control the battle tactically as well as strategically, either from a first-person view or via a camera which can be set up anywhere he wishes. The player thus can issue precise commands and signals to the warbots within his view. Moreover, multiplayer games can be played with up to 8 players.

Contact Information

Eugene Lomko,
Executive Director
Nikita Ltd
1A Kolomensky proezd Moscow Russia 115446
Tel.: +7 (095) 115-9777, Fax +7 (095) 1127094
Email: welcome@nikita.ru,
Web: http://www.nikita.ru



Moscow

Nival Entertainment was formed in 1996 and was contracted by Buka Entertainment to develop a new RPG game with RTS features - Allods: Sealed Mystery, which was published in Russia by 1C Company in April 1998. All the 16 members of Nival's development team are truly devoted to computer games. Nival programmers are experts in developing original technologies and utilizing commercially available libraries. Advanced 3D technologies, as well as traditional animation techniques, are used by Nival designers to create stunning graphics. Currently, Nival Entertainment positions itself as a developer of state-of-the-art games for both Russian and international markets.

ALLODS:
Sealed Mystery

Allods: Sealed Mystery merges two massively over-developed genres, namely RPG and real-time strategy. The result is a game, which lets the player enjoy all the best these genres can give, featuring both real-time controlled units and elaborate characters to interact with. All the latest technologies are being put together to create stunning effects. For example, there is a realistic 3D landscape with Gouraud shading, real-time lighting effects and additional mobile light sources such as fire, spells, etc.

Highly detailed graphic objects look very realistic. All of them cast shadows which move accordingly to light sources and change with dusk and dawn. Elaborate 3D rendered characters look perfectly natural in motion, trees rock in the wind and burn when hit. Action in Allods is broken into missions, between which the hero can spend time in town shopping for new equipment and spells, hiring a trainer to raise his combat skills and mercenaries for his next mission. The player will have to deal with cryptic hints, then a murder; he or she will wander in search of mysterious artifacts, meet friends and traitors as well. Allods also features a multiplayer model allowing 16 people to play over a LAN or Internet.



Elaborate 3D rendered characters in Allods look perfectly natural in motion, trees rock in the wind and burn when hit.

Contact Information

Serge Orlovsky, Director
Nival Entertainment
4, Kochnovsky proezd, Moscow 125319 Russia
Tel: +7 (095) 152-9261, 152-9251,
Fax: +7 (095) 155-8938
Email: nival@nival.com,
Web: http://www.nival.com



Games Division

Moscow

1C Games Division is a part of 1C Company – a privately owned company with over a 150-employee staff, founded in 1991 to specialize in distribution, support and development of software and databases as well as in publishing and distribution of native and foreign multimedia and game titles. 1C Games Division was formed in early 1997 to establish 1C as the leading developer of the growing Russian games market and in February of 1997 we entered into a partnership with Snowball Interactive to bring to the market a whole line of games based on the unique universe concept of the studio: the line is titled Chronicles of Time, and the first title, Vseslav The Warlock: Clan of Dragomir, is to be released in 4Q98. The next title from the line, Konung: Amulet of Dragon, is developed by our in-house team and is set for release in the same time as well. The third Chronicles title, Mercury-8: Melting Shadows, is developed by Snowball Interactive and will be released in 3Q99.

KONUNG:
Amulet of Dragon



The world of Konung is filled with all kinds of monsters and magical creatures from Russian and Scandinavian folk-tales of the early centuries.

Konung: Amulet of Dragon is a Diablo-like RPG set in Scandinavia and Eastern Russia of the VIIth century. The game is based on the Chronicles of Time universe concept and tells a story of three immortal Heroes who challenge the power of the Keeper of Amulet and his Dragon: brave Viking Erik, rational and cautious Byzantine Mikhail and wild Slav Silverwolf fight with each other for control over the ancient Tian artifact that gives its owner great power or sudden death, while the world of Konung is filled with all kinds of monsters and magical creatures from Russian and Scandinavian folk-tales of the early centuries. A wide range of pre-rendered characters and carefully prepared maps allows players to reach their goal in many different ways, completing non-linear quests and seeking their very own way to the Cave where they will have to face one of the last living Dragons.

Contact Information

Yuri Miroshnikov,
Head of Games Division
1C Company
51, M. Gruzinskaya, PO Box 64, 123046
RUSSIA
Tel: +7 (095) 253-8209, 253-4643, Fax: +7 (095) 253-0966
Email: miru@1c.ru, Web: http://www.1c.ru

ElectroTECH multimedia

Moscow

ElectroTECH Multimedia was founded in 1993 as PC CD-ROM specialist wholesaler/distributor company, with the development division organized in April of 1997. We have ambitious plans to develop the most innovative and best-quality titles. With strong in-house development team and in collaboration with the leading Russian game developers, the company is already working on three projects to be released in 1998/1999.

EURASIA:
Apocalypse

It's 1999... Southern Siberia becomes the scene of a ferocious battle between four superpowers - Russia, the USA, China and the Unified Arab States. You play a platoon commander in the eye of the storm, responsible for the life of every soldier. An electrifying combination of tactics, role-playing game and adventure. 3D terrain built using voxel technology. Minute biographical data and individual characteristics for every soldier — each soldier's individuality is more than a set of digitally defined characteristics, it includes family ties and friendships between soldiers. Built-in map-editor allowing to create your own missions. Original video clips and galvanizing rock music. Full network support.

THE BESTIARY

Real time strategy with strong adventure elements. An original fantasy world, with its own laws, rules and traditions. Magic plays a great role, and here it is unique for each species. Entering Bestiary, you can join one of the great animal clans and fight for the victory. Elaborate non-linear plot with a great number of possible endings, 12 to 80 missions to final triumph, depending on the player's performance.

Revolutionary full 3D-strategy: perfect 3D world, including 3D terrain, 3D buildings and 3D units, seen through a wide-angle camera with rotation and view angle options. Natural effects include gravity, wind and weather factors. Full network support.

The Bestiary is a revolutionary full 3D strategy; best runs with 3D-accelerator.

Contact Information

Nataly Moiseenkova,
Project Manager
ElectroTECH Multimedia
Tel: +7 (095) 234-5690, +7 (095) 928-3031
Email: nataly@electrotech.ru, Web: http://www.electrotech.ru



Game Development Company

Kaliningrad

Our motto is "Xpeditions to Unbeknown Vastages..." We are trying to create extremely original and quality games with new game concepts and a hi-tech environment.

VANGERS:
One For The Road

Vangers is a truly unique game: solid alloy of neonaturalistic design and Surmap ART real-time technology. The project is published in Russia by Buka Entertainment and in other countries by Interactive Magic.



Contact Information

Andrey "KranK" Kouzmine,
Team Leader
K-D Lab
Email: contacts@kdlab.com, Web: http://www.kdlab.com

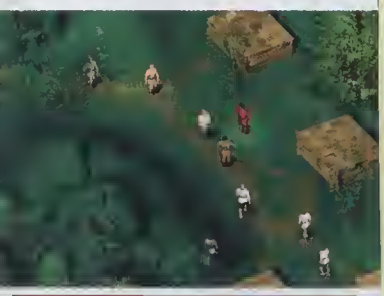


Moscow

Snowball Interactive is a dedicated game development studio established at the end of 1995. Up to date Snowball remains a very small company with partnership structure, employing under 15 people overall. Passion for game development is a must for any member of our studio: people at our studio see game development as a way of life, not a business routine. Our strength is in the solid team of long-time partners who are committed to create games seven days a week, in the cost-effective model of development and in the creative and enthusiastic atmosphere of our studio led by strong individual designers. The success of our first title and the experience earned during the first hard years of development recently led us to a multi-title agreement with 1C Company, the largest Russian multimedia and games publisher and distributor, to create a line of games based on our original universe concept of Chronicles of Time.

VSESLAV THE WARLOCK
Clan of Dragomir

Vseslav is a new combination of RPG and RTS elements melted together on the basis of strong storyline adventure. Based on the Chronicles of Time universe concept, the game is set in Eastern Europe of the XI^th^ century in a historically-true world recreated with the help of leading consultants from the Russian Historical Museum. For over seven centuries Vseslav has been



Vikings, wild kazaks, roaming tribes of polovez and ancient slavs from the local settlements all have their own interest in the battle..

the Keeper of Turim Vaal, a signing sword of fire with the soul of its own made by Kross The Ironmaster, and free warrior Dragomir now comes to challenge him. But the battle is not going to be easy: still strong vikings, wild kazaks, roaming tribes of polovez and ancient slavs from the local settlements all have their own interests in the forthcoming events. Pre-rendered characters with real-time z-buffer technology resulting in hundreds of unique NPCs, true 3D landscape, dynamic and color lightning effects and multiple-level alpha-channel add to the visual beauty of the game.

MERCURY-8
Melting Shadows

Mercury-8 is a further step from the traditional genres to bring together individuality of RPG with tactics of RTS and strong storyline of adventure. Another Chronicles of Time title, the game is set in a classic sci-fi atmosphere of the XXII^th^ century on the lone mining satellite world M8 at the outskirts of known Galaxy. From the Earth, everything looks very simple, but under the outer image of just another dull colony lie many layers of underwater currents which carry out some very strange events. After receiving a message from one of the family friends, Robert Aronsson enrolls to M8 as a regular worker, but soon after his arrival the colony spaceport is blown up and everybody is left to himself for the next three months. Representatives of the five major Galaxy mining holdings with borders yet uncharted and a handful of ancient Heroes who have a fight of their own. And that's exactly when the shadows start to melt...

Contact Information

Sergei Klimov, Producer
Snowball Interactive
Please ship to Box 396, 666 Fifth Avenue Suite #572 New York, NY 10023 USA or
Box 396, 2 Gales Gardens, Birkbeck Street, London E20EJ, UK
Email: sergei@snowball.ru,
Web: http://www.snowball.ru



Novosibirsk

SoftLab-Nsk was founded in 1988 by a group of scientists from the Institute of Automation and Electrometry of Russian Academy of Sciences taking part in the Russian space program in the area of astronaut training systems design (the activities were started in the midst of the '70s). Since then the company had grown up and now unites highest level experts with many years of experience in various fields of computer graphics, as well as creative young people, which permits us to find cost- and time-effective solutions for real-life tasks. The last part of our name, Nsk in SoftLab-Nsk, stands for Novosibirsk, which is is a large city in Siberia where we are based. Actually, the company itself is located in Akademgorodok, a scientific campus near the city.

HARD TRUCKS
Road to Victory

This project lies between an action game and a car simulator and has all the state-of-the-art graphics and high realistic dynamics. The effects include smoke, tire marks, all kinds of atmospheric effects and many more. The dynamic properties and appearance of different truck models are based on that of the real ones, and the game model takes into account over 30 parameters of each car. The game features highly realistic 3D SVGA graphics, z-buffering, true four wheels truck dynamics, dynamic shading, LOD texturing and works in resolutions up to 800x600. Ability to record and playback the mission with random seek and video-seek mode and numerous stationary or moving external cameras provided on the road along with the ability for the player to select the camera for the on-board monitor add up to the benefits of gameplay and easy interface. The game also features several special effects such as atmospheric conditions and corresponding video effects (splotches on the windshield, temporary blinding by sun, water draining away from the windshield or cleaned out by the screen-wiper, lightnings, fog, etc.), night and day, road lightning by headlights, tire marks, exhaust, smoke from tires when accelerating/braking, and a unique ability for the driver to move within the cabin.



Hard Trucks lies between an action game and a car simulator and has all the state-of-the art graphics and high realistic dynamics..

Contact Information

Igor Belago,
Director of Virtual Reality Dept.
SoftLab-Nsk Ltd
Universitetskii pr. 1, Novosibirsk 630090 Russia
Tel.: +7 (3832) 399-220,
+7 (3832) 331-067,
Fax: +7 (3832) 332-173
Email: vr@softlab-nsk.com, bel@sl.iae.nsk.com,
Web: htpp://www.softlab-nsk.com

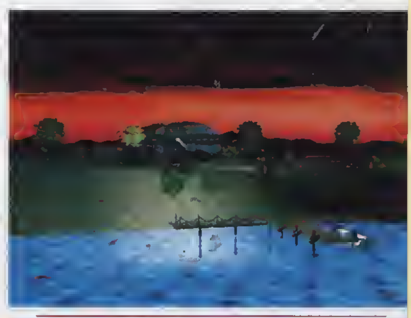


Moscow

TS Group is a developer of state-of-the-art computer entertainment software. TS Group's motto "We fulfill your dreams" symbolizes the company's consistent goal of providing a new technology experience for the end-user. TS Group Inc. was founded in 1994 as an entrepreneurial startup by a team of former Computer Center Corporation. The first game project was a fantasy role playing game Kinslayer: The Exile. In mid 1995 TS Group became TS Group Entertainment and the current main goal of the company was finally set - to provide the user with high end technologies in games. TS Group provides cutting edge entertainment technology development and is responsible for Eternity - our in-house 3D engine. Today our primary goal is to develop the best, highly realistic real-time, online virtual environments containing fully interactive artificial inhabitants.

PRIVATE WARS

The game begins with you, as a former secret service executive, founding a private mercenary agency doing any small-scale para-military operations. Your primary goal is to make money, and you cannot make money by picking and choosing. The game is a sequence of a fixed number of pre-defined missions. Before starting a mission, you have to decide who of the available mercenaries you're going to send to do the job, how much you'll pay them, settle their equipment, transportation means, medical insurance, etc. When your team is ready and equipped, you send it to fulfill the mission. Visually, the missions themselves look very much like any modern 3D-shooter levels. Terrain, constructions and enemies are modeled in full 3D, and while controlling any of the mercenaries in the field, any dedicated Quake player should feel at home. However, it's virtually impossible to complete any of the missions alone, even playing the top-class mercenary with the best equipment. Created with the use of the sophisticated Eternity engine, Private Wars delivers the most realistic graphics ever created for PC games. With support for all major 3D cards and 3Dfx Voodoo2 specifically, special effects like a volumetric light and layered fog you will be stunned with ingame visuals.



With support for all major 3D cards and 3Dfx Voodoo2 specifically, special effects like volumetric light and layered fog will leave you stunned with ingame visuals of Private Wars....

CRAWL

The game has much in common with the legendary Nethack, but instead of Nethack's pseudo-graphic tiles, Crawl utilizes a true 3-D graphic engine which incorporates colored lighting and dramatic visual effects. Though, unlike most classic CRPGs, the protagonist always travels alone, without companions, the player has complete control over his only character. Any one of twelve very different race/class combinations (both men and non-humans) can be chosen for the character and each character has a potential for learning dozens of skills, both aggressive and peaceful. The character is constantly on the lookout for more powerful weapons and armor, spells and magic items. Hundreds of various items can be found in Crawl, however, in order to find every last one of them, you have to play the game to the end more than once. No single game includes all of the items, spells or monsters.

Contact Information

Sergey Titov, CEO
TS Group Entertainment
Email: titov@tsgroup-inc.com, Web: http://www.tsgroup-inc.com

RUSSIAN DEVELOPERS FILE

REFERENCES

Additional references and recommendations on the above development teams are available through Denis Bystruyev of Intel CIS and Clinton McCallum of Intel Corporation, who can be contacted at the following addresses:

Denis Bystruyev,
Strategic Software Technology Manager
Intel CIS
14 Chapaevsky Pereulok Moscow 125252 Russia
Tel.: +7 (095) 721 4944, Fax: +7 (095) 721 4905
Email: denis.bystruyev@intel.com

Clinton James McCallum,
International Software Marketing Manager
Intel Corporation
2200 Mission College Blvd., RN4-65 Santa Clara, CA 95052-8119
Tel.: +1 (408) 765 3015, Fax: +1 (408) 653 9919
Email: clinton.j.mccallum@intel.com



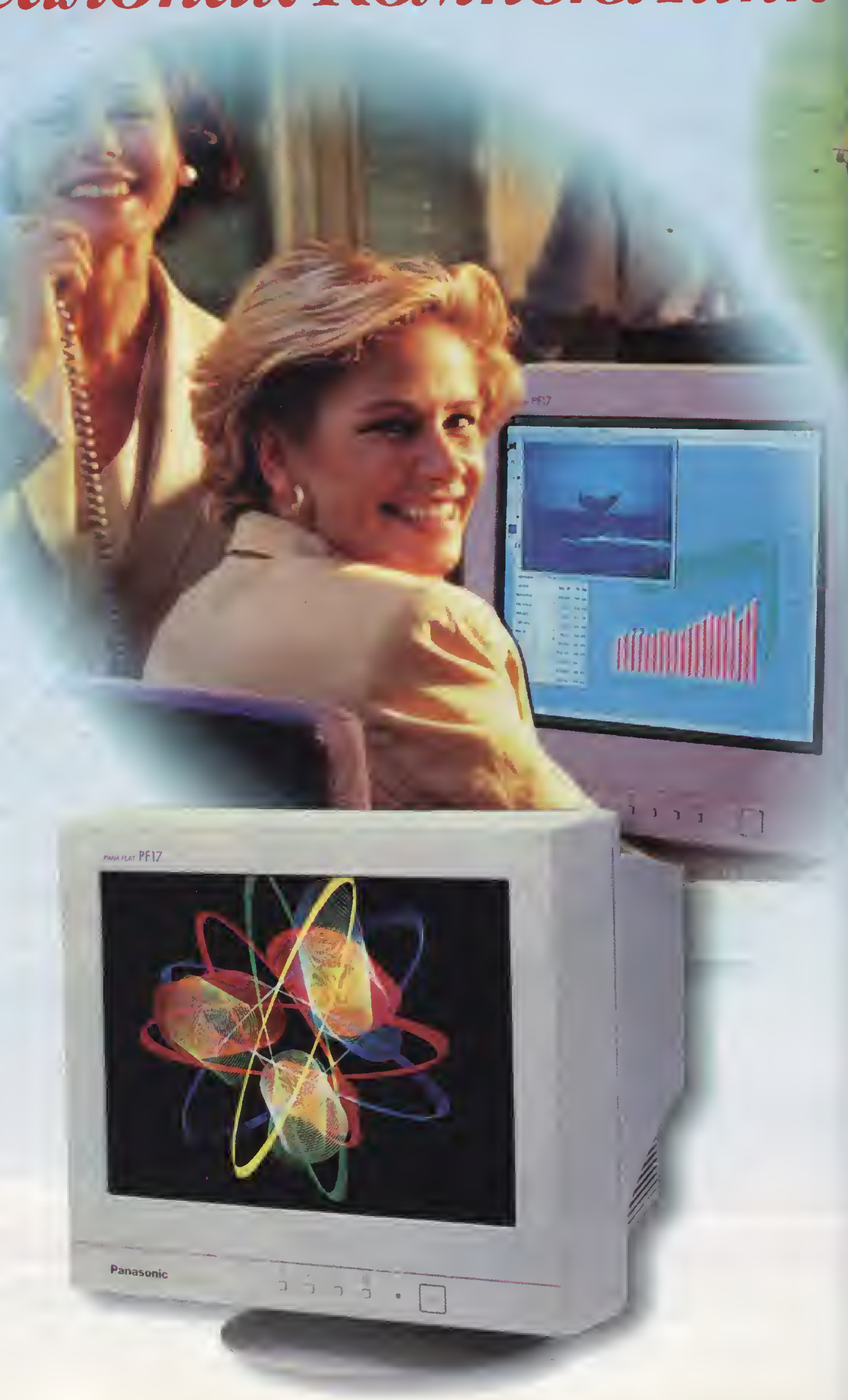
Дни Panasonic в салонах КомпьюЛинк

Мониторы Panasonic

- PanaFlat PF70....................$870
  Размер диагонали: 17"
  Размер зерна: 0,24 мм
  Разрешение 1280x1024, 80 Гц
  TCO-92
- S-70................................$552
  Размер диагонали: 17"
  Размер зерна: 0,27 мм
  Разрешение 1024x768, 86 Гц
  TCO-92
- SL-70 ZenTan...................$632
  Размер диагонали: 17"
  Размер зерна: 0,27 мм
  Разрешение 1024x768, 86 Гц
  TCO-92
- P-70.................................$701
  Размер диагонали: 17"
  Размер зерна: 0,25 мм
  Разрешение 1280x1024, 88 Гц
  TCO-95
- TX-D2171.........................$1542
  Размер диагонали: 21"
  Размер зерна: 0.25 мм
  Разрешение 1600x1200, 90 Гц
  TCO-92

Цифровые видеокамеры

- Panasonic NV-DS1EN..........$1710
  Формат ленты - Mini-DV
  Разрешение - 625 линий
  IEEE-1394 (Fire Wire)
  Время записи - SP 60, LP 90
  Матрица - 1/3" CCD
  Увеличение x10/x100
  Монтаж звукозаписи
  Монтажный вход (5 pin)
  ИК пульт ДУ
- Panasonic NV-DS5EN........$2130
  Формат ленты - Mini-DV
  Разрешение - 625 линий
  IEEE-1394 (Fire Wire)
  Время записи - SP 60, LP 90
  Матрица - 1/3" CCD
  Увеличение x10/x100
  Цветной ЖК-дисплей 3,8"
  Монтаж звукозаписи
  Монтажный вход (5 pin)
  ИК пульт ДУ
- Panasonic NV-DX100EN....$2646
  Формат ленты - Mini-DV
  Разрешение - 625 линий
  IEEE-1394 (Fire Wire)
  Время записи - SP 60, LP 90
  Матрица - 1/4" CCD x3
  Увеличение x12/x120
  Цветной ЖК-дисплей 2,5"
  Монтаж звукозаписи
  Монтажный вход (5 pin)
  ИК пульт ДУ



с 15 мая по 5 июня

Каждого покупателя ЖДЕТ ПОДАРОК

Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)

Техническая поддержка : 131-4222, 131-4329 с 10ч до 22ч без выходных

ст. м. “Кутузовская”
Кутузовский пр., д.33А
тел.: 935-8891, 249-2075

ст. м. “Лубянка”
Новая площадь, д.10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. “Войковская”
Ленинградское ш., 17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. “Проспект Вернадского”
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892, 935-8891

http://www.compulink.ru

ст. м. “Маяковская”
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. “Черкизовская”
Щелковское ш., д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. “Арбатская”
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

БЕЗ ВЫХОДНЫХ

